

# Sky Side

Versione 1.0 20080527



**Mecha e cospirazioni all'ultima frontiera dell'umanità**

## **Contenuti**

Introduzione: Sky Side.....	3
Glossario.....	3
Capitolo 1: Lo Sky Side.....	5
La fine di un'era.....	5
Fazioni Segrete.....	9
Capitolo 2: Le basi del Regolamento.....	12
Regole.....	12
Le Azioni.....	12
Prove di Abilità.....	13
Grado Abilità.....	13
Bonus e Malus Situazione.....	14
Applicare Bonus e Malus per i Pregi e Difetti.....	14
Difficoltà di un'Azione.....	14
Capitolo 3: Protagonisti.....	17
Capitolo 4: Mecha.....	21
Capitolo 5: Combattimento.....	28
Capitolo 6: Dietro le quinte.....	31
Il ruolo del Regista.....	31
Mettere insieme una Serie.....	31
Lo stile di una Serie.....	33
Gestire lo svolgimento di una Serie.....	34
Assegnare Esperienza e Punti Trama.....	35
Capitolo 7: Accessori di scena.....	37

**Ideato e Scritto da Francesco D'Arcadia "Darcadia"**

**illustrazioni e bozze realizzate da Francesco D'Arcadia appositamente per questo gioco**

## **Ringraziamenti**

A Stefano Zauri, per il sostegno in questa impresa.

A Carlo Petruziello, senza di lui Jack Wulfe non esisterebbe.

A Francesco Mascolo, un amico prezioso.

A Stefano Rebessi e Daniele di Rubbo, i migliori giocatori che abbia mai avuto.

# Introduzione: Sky Side

Anno 2052 A.D. L'umanità ha finalmente conquistato lo spazio circostante la Terra grazie a incredibili scoperte scientifiche che consentono di integrare esseri umani con nanomacchine e di controllare artificialmente la forza gravitazionale.

Anno 2058 A.D. La Terra diviene improvvisamente inaccessibile e il suo aspetto è simile a quello di Giove con sfumature sul rosso. Le colonie orbitali e quelle sulla Luna rimangono isolate dal pianeta madre, costrette a trovare il modo di sopravvivere autonomamente.

Anno 2079 A.D. La vita umana nello "Sky Side" (il termine per definire lo spazio al di sopra della Terra) è finalmente una certezza. La lotta per le risorse è tuttavia ancora una sfida per entrambe le nuove nazioni: la Confederazione Orbitale e la Repubblica Lunariana.

All'ombra della società e dei governi tuttavia fazioni tramano e complottano segretamente per decidere il destino dell'umanità. Armati di una volontà superiore e di artifatti tecnologici di antico potere, più antichi dell'umanità stessa, i loro membri combattono una guerra di ombre e di intrighi. Le loro azioni possono decidere il destino degli abitanti dello Sky Side...Che futuro attende l'umanità?

Questa è la premessa di Sky Side. In questo gioco sarete chiamati ad interpretare intrepidi uomini e donne (ma anche non così intrepidi o altruisti) che combattono in questa guerra segreta. Uno dei partecipanti dovrà prendere il ruolo del Regista mentre gli altri invece si caleranno nei panni dei Personaggi Protagonisti interpretandoli.

Il Regista avrà il compito di preparare il palco e la trama per lo svolgersi delle gesta dei personaggi Protagonisti interpretati dai giocatori.

I giocatori interpretando i loro Personaggi daranno vita alla storia. Le possibilità sono limitate solo dalla fantasia dei partecipanti.

## Glossario

**Black Tech:** Una tecnologia sconosciuta al pubblico e ai governi. Essa è appalto di fazioni segrete che la usano per controllare le istituzioni e costringerle al loro volere. Agli ignoranti una Black Tech sembra creare effetti quasi magici.

**Confederazione Orbitale:** La Nazione formata dalle colonie orbitali, dalle più vicine alla Terra fino a quelle più remote.

**Creatore:** Un essere o una razza responsabile dell'esistenza della vita sulla terra e degli esseri umani in particolare. Ogni Fazione Segreta ha la sua idea sulla natura del Creatore.

**Crociati Marziani:** Una razza di Intelligenze Artificiali che cercano religiosamente il ricongiungimento col Creatore. Si sono creati un corpo umano per essere a immagine del Creatore.

**Cybreed:** I Crociati Marziani che "vestono" un corpo umano. Non tutti i Crociati possono farlo per ragioni di praticità.

**Illuminati:** un altro e antico nome dei Templari. Si tratta di uno degli appellativi con cui si riferiscono fra loro.

**Naniti, Nanomacchine:** microscopici congegni che si integrano con gli organismi e assemblano materiali grezzi.

**OPART:** Out of Place ARTifact. Un manufatto di origini non umane. I Templari credono che sia un segno del divino Creatore, un essere avanzato che è padre degli esseri umani. Questi artifatti contengono incredibili segreti e sono una sorta di database contenente conoscenze tecnologiche avanzatissime spesso incomprensibili all'uomo ignorante. Ne fu rinvenuto uno in Giordania e uno sulla Luna. Se ne sospetta l'esistenza di uno su Marte e su Giove. Ognuno di essi contiene una base di sapere comune ma spesso i danni e il tempo li rendono incompleti singolarmente. La grande ricerca dei Templari consiste nel trovare un esemplare non corrotto.

**Oricalcum:** Una lega plasmata con le nanomacchine la cui formula è mantenuta segreta. Leggerissima e resistentissima. Le nanomacchine hanno facilità a ripararlo.

**Repubblica Lunariana:** La nazione che comprende le colonie lunari e alcuni insediamenti orbitali in prossimità della Luna.

**Tactical Battle Frame (TBF):** Macchine umanoidi da guerra. Introdotte grazie alla conoscenza portata dall'OPART sulla Luna, hanno per sempre cambiato il modo di condurre gli scontri spostando l'accento da battaglie tra navi a scontri tra TBF

**Templari:** Una organizzazione millenaria che ha lo scopo di portare all'ascesa l'umanità ricongiungendosi con il suo Creatore.

**White Halo:** La più giovane tra le società segrete. Il suo scopo è principalmente opporsi agli scopi dei Templari e ridare le redini del proprio fato all'uomo comune.

# Capitolo 1: Lo Sky Side

## La fine di un'era

Tutto era cominciato in gran segreto. All'alba dei tempi vengono scoperte delle reliquie di un passato antecedente la comparsa dell'uomo. Un gruppo di uomini stringono un'alleanza basata sul controllo dei poteri conferiti da tali reliquie, nota in epoche successive con il nome di Templari.

Anno 2030. Una Terra saccheggiata e impoverita dall'uso sconsiderato delle risorse naturali è ormai vicina al collasso. Un'umanità avida e pigra non vuole riconoscere lo stato delle cose e prosegue nella sua strada verso la distruzione. E alla fine accade. Una serie di disastri naturali di proporzioni planetarie sconvolgono il pianeta. Potenti terremoti radono al suolo intere città. I raccolti vanno persi a causa di improvvisi cambi climatici e piogge acide. Ci sono rivolte e disordini ovunque. Sembra arrivata la fine.

E' in questo clima che le Nazioni Unite fanno una scoperta eccezionale. In Giordania una spedizione scientifica NU rinviene un artefatto antichissimo portato alla luce da un terremoto. Esso viene battezzato con il nome di OPART.

L'OPART in realtà è un messaggio che contiene istruzioni per realizzare tecnologie così avanzate che potrebbero cambiare le sorti dell'umanità. I Templari, sopravvissuti alle ere, riconoscono l'OPART per ciò che realmente è. Solo loro hanno ereditato le conoscenze necessarie per il suo utilizzo. Le Nazioni membro più importanti, già sotto il controllo dei Templari, tacciono la scoperta al resto del mondo utilizzandola ai propri fini. Con la forza di queste scoperte prendono il controllo del mondo dettando legge. Due incredibili tecnologie vengono implementate: Gravionica e Nanomeccanica.

La Gravionica consente di manipolare la forza gravitazionale e di crearla dove non c'è. Incredibilmente economica da realizzare, questa tecnologia rende possibile viaggi nello spazio meno costosi.

La Nanomeccanica è la pietra filosofale. Con essa si può potenzialmente riplasmare la materia. Meccanismi così piccoli da potersi interagire con la struttura della materia e plasmarla nella forma desiderata. La conoscenza ottenuta non è tale da consentire qualunque cosa, ma rende la produzione di beni e generi di prima necessità più semplice, rapida e meno costosa.

Tutti coloro che si posero sotto la "protezione" delle Nazioni Unite uscirono facilmente dalla crisi planetaria.

## L'era spaziale

E' l'inizio di una nuova Era e di un nuovo ordine mondiale. Le Nazioni Unite sotto il controllo segreto dei Templari si accingono a estendere il controllo sull'intero pianeta. Per i Templari è l'occasione di attuare l'obiettivo di secoli di manovre e manipolazioni. Molte nazioni provano a resistere strenuamente all'"invito" delle Nazioni Unite ad unirsi a loro ma la resistenza sembra sul punto di cedere.

I Templari considerano indegne di attenzioni queste nazioni e volgono i loro sforzi per raggiungere finalmente lo spazio. Le tecnologie a disposizione rendono ora possibile la colonizzazione spaziale. Leghe prodotte in vasche contenenti speciali nanomacchine assemblatrici, motori a repulsione gravionica, umani nanotecnologicamente integrati superano ormai tutti i problemi collegati a questa nuova frontiera. Uno degli obiettivi dei Templari consiste nella colonizzazione dello spazio intorno alla Terra operazione che comincia rapidamente nel '35.

Un enorme esodo seguirà negli anni successivi. I coloni ricevono delle nanomacchine integrate con il loro metabolismo che consentono di interfacciarsi con le macchine necessarie alla vita nello spazio e compensare i danni dovuti ad una esposizione prolungata ad un ambiente spaziale a bassa

gravità o a gravità assente.

La supremazia delle Nazioni Unite viene però messa a dura prova da una scoperta inattesa: l'olocausto che ne ha consentito l'ascesa ha portato al rinvenimento di altri OPART che ora sono in mano alle nazioni ribelli.

Le colonie orbitali e la base sulla luna si sono consolidate nel giro di pochi anni assicurandosi così la sopravvivenza dell'umanità nello spazio.

## **Il Giorno di Armageddon**

L'impensabile si verificò. Anno 2058 A.D.. La Terra viene avvolta da nubi rosse e turbinose assumendo un aspetto simile a quello di Giove. Le comunicazioni vengono interrotte e gli abitanti dello spazio restano ammutoliti a guardare mentre il loro pianeta madre cambia per sempre aspetto. Non ci sono più notizie dalla superficie e l'atmosfera risulta impenetrabile a tutti i tipi di sensori finora conosciuti e utilizzati. Ogni tentativo di mandare esploratori sulla Terra fallisce risultando nella perdita di contatto con gli uomini e mezzi inviati.

## **Un nuovo ordine sociale**

Dopo l'Armageddon viene ristabilito un nuovo ordine sociale. Grazie alle nuove risorse necessarie per la sopravvivenza, i coloni, si raccolsero intorno a due entità politiche: la Repubblica Lunariana e la Confederazione Orbitale.

La situazione tra le due nuove nazioni diventa sempre più tesa poiché entrambe si trovano a contendersi le poche risorse disponibili. La Repubblica Lunariana tra l'altro esige pesanti pagamenti per rilasciare le concessioni minerarie alla Confederazione.

## **Tactical Battle Frames**

I Templari stabiliscono che i tempi sono maturi per creare uno stato unico che racchiuda in sé tutta l'umanità dello Sky Side. A questo scopo, usano le conoscenze racchiuse nell'OPART custodito sotto la capitale della Repubblica, Imbrium, dando alla LANG inc. la capacità di costruire macchine umanoidi da guerra: i Tactical Battle Frames (TBF).

Vengono costruite le prime dieci unità per effettuare dei test. I Templari scoprono che una fazione ignota ha accesso alla tecnologia dei TBF (i Crociati Marziani) e facendone uso colpiscono con azioni di sabotaggio. Ritenendo che si tratti dei Confederati, ed in particolare di una fazione con conoscenze simili alle loro, affrettano il processo di studio e sviluppo dei TBF.

## **La guerra di un mese**

I Crociati Marziani vengono finalmente identificati come una fazione distinta dalla CO. I loro membri si riveleranno essere i discendenti delle intelligenze artificiali create al tempo della prima colonizzazione spaziale ed eliminate per il timore di perderne il controllo. Il loro obiettivo è quello di ottenere l'OPART in mano ai Templari. Nel frattempo la Repubblica Lunariana inizia una guerra lampo contro la Confederazione Orbitale, sbaragliandone le forze armate con poche decisive battaglie.

Jack Wulfe, un trasportatore Confederato, entra fortuitamente in possesso di tre dei TBF prototipi abbandonati in seguito ad uno scontro tra le truppe della Repubblica e dei Crociati Marziani.

Con sorpresa della Repubblica la Confederazione riesce a progettare e sviluppare propri TBF, sulla base di quelli ottenuti da Wulfe, fermandone così l'avanzata.

Alla quarta settimana la guerra è ad uno stallo.

Un gruppo di persone radunate da Wulfe e coinvolte nella cospirazione Templare fonda la "White Halo" con lo scopo di combattere le loro manipolazioni. Avendo accesso alle Black Tech sottratte ai Templari anche la White Halo si dota di propri TBF.

## **La battaglia di Imbrium**

Sia i Crociati Marziani che la Confederazione infine mirano a ottenere accesso all'OPART situato a

Imbrium, la colonia principale della Repubblica. La feroce battaglia risultante distrugge gran parte di Imbrium. I sopravvissuti narrano di luci accecanti provenienti dal cuore della colonia, alcuni di aver avuto visioni apocalittiche. Tutti escono cambiati profondamente da quella battaglia. Alcuni più saggi, altri con visioni del futuro dell'umanità e la certezza di uno scopo superiore. Per tutti come segno di cambiamento resta la testimonianza dell'enorme anello metallico apparso vicino alla Luna sulla verticale di Imbrium e che tuttora è ancora lì.

## **Il presente**

A seguito della battaglia di Imbrium il potere dei Templari sulla Repubblica Lunariana si è molto affievolito. La Guerra di un Mese si è conclusa poiché non più sostenibile per entrambe le nazioni.

I restanti Templari si spartiscono il potere. I Crociati Marziani si infiltrano nella società umana e cercano di controllarla per arrivare a ottenere accesso all'OPART. La White Halo recluta nuove risorse e agenti per scoprire la natura della Tecnologia Nera e dell'OPART, per sovvertire il potere dei Templari e sventare la minaccia dei Crociati Marziani.

Gli Sky Siders in generale restano ignari della cospirazione millenaria templare o dell'esistenza dei Crociati Marziani, fermamente sotto l'influenza dei Templari.

Dopo diversi tentativi falliti di esporre i Templari all'opinione pubblica la White Halo ha per il momento deciso di usare discrezione e agire tramite contatti e simpatizzanti.

## **Il Futuro**

La White Halo si è costituita a salvaguardia della libertà degli abitanti dello Sky Side e di recente ha cominciato a reclutare nuovi affiliati e tutte le figure importanti che non fossero allineate già con i Templari. Nella loro lotta è necessaria qualunque risorsa, anche semplicemente persone che condividano le loro idee e che siano disposte a sfidare l'autorità dei Templari per spezzare la loro stretta sullo Sky Side o investigare sui misteriosi Crociati Marziani. In questo scenario si narreranno le gesta dei Personaggi Protagonisti. Il futuro resta incerto e l'Anello che ora sovrasta i resti di Imbrium è testimonianza dell'esistenza di qualcosa di sconosciuto all'umanità.

## **Confederazione Orbitale**

La Confederazione Orbitale è una federazione di colonie orbitali sparse nei vari punti di Lagrange intorno alla Terra. La Confederazione tutela gli interessi delle colonie orbitali e oltre a rappresentare il governo locale si occupa del non facile compito di coordinare gli sforzi di sopravvivenza, la distribuzione delle risorse e di mediare le dispute. I cittadini Confederati vengono da varie culture e continuano a mantenerne vive le tradizioni. I Confederati sono orgogliosi della loro diversità culturale e della libertà di cui in genere godono. Lo stile di vita non è dei migliori e spesso i cittadini devono accettare di rinunciare a comodità in nome del bene comune. Nonostante questo nel tempo i cittadini della Confederazione sono generalmente soddisfatti, felici e orgogliosi della loro nazione.

## **Repubblica Lunariana**

La Repubblica Lunariana è composta dalle colonie stabilite sulla Luna. E' fondata principalmente dalle nazioni della N. U. e perciò tecnologicamente più avanzata. Lo stile di vita nella Repubblica è quanto di più simile a quello della Terra. La politica e il governo sono strettamente sotto il controllo dei Templari che lo dirigono dalle ombre. La LANG Inc. è la maggiore industria della Repubblica e spesso è sinonimo della Repubblica stessa. Quest'ultima ospita alcuni dei membri più influenti dei Templari.

## **Tecnologia**

Il livello tecnologico nello Sky Side è elevato e deve essere così per consentire ai coloni di sopravvivere nello spazio. Gli alloggi sono serviti da sistemi esperti che fanno da assistente al suo inquilino e con comandi vocali si può chiedere qualunque servizio domestico, dalla cucina alla

pulizia e riscaldamento. La stragrande maggioranza dei dispositivi non hanno un display fisico ma invece proiettano una immagine tridimensionale a mezz'aria ad altezza volto dell'utente.

Nonostante ciò non esistono automi che facciano il lavoro umano, poiché è semplicemente in molti casi più economico dotare un addetto dei sistemi nanotecnologici necessari al suo svolgimento.

Tutti gli abitanti dello Sky Side sono infatti dotati di nanomacchine integrate con il loro organismo che ne regolano le funzioni e assicurano la resistenza ai rigori della vita nello spazio. Questo fatto rende possibile usare naniti nell'organismo umano per facilitare cure o integrare ulteriori sistemi che ne potenzino le facoltà mentali e fisiche. I naniti sono sincronizzati con l'organismo ospite ed è impossibile controllarli dall'esterno.

Questa integrazione ha aumentato la longevità degli Sky Siders e consente loro di mantenere un aspetto giovanile molto più a lungo.

Integrazioni nanotecnologiche a scopi militari sono riservate all'elite dei soldati.

### **Gravionica**

La gravità viene regolata artificialmente con un sistema gravionico e lo stesso principio viene sfruttato come forma di propulsione. I motori gravionici sono infatti di uso comune e si contraddistinguono per l'alone blu che circonda i generatori posti dietro il veicolo.

Nello Sky Side il traffico di navi è costante, essendo questo l'unico modo di far circolare merci, beni e materie prime. Il viaggio spaziale è un fatto ormai consolidato nella vita di tutti i giorni.

### **Nanomacchine**

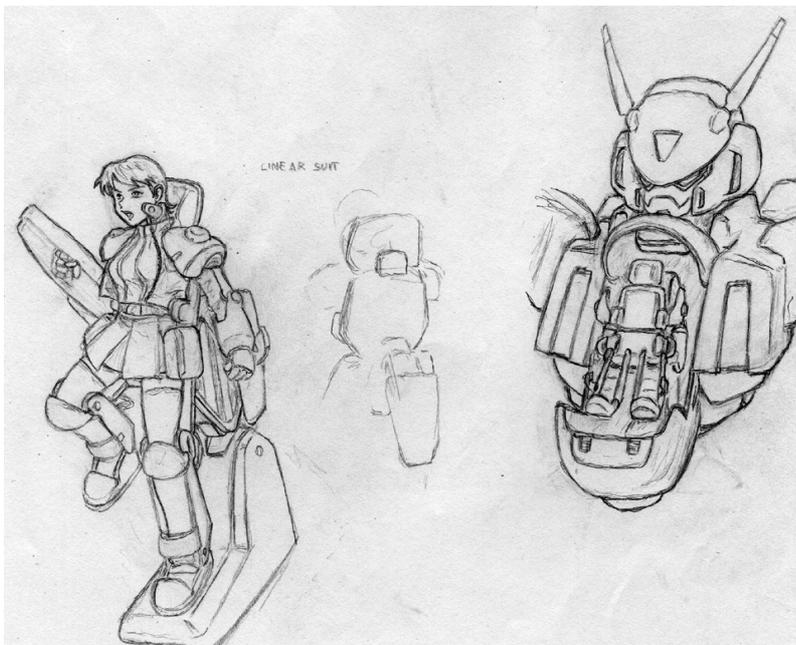
Oltre ad essere integrata negli esseri umani la nanotecnologia è impiegata industrialmente per produrre macchine e altro con costi contenuti. I naniti sospesi in un fluido che trasporta l'energia per alimentarli e gli consente di muoversi vengono programmati per elaborare i materiali grezzi e assemblare a partire da essi il prodotto desiderato, sia esso un complesso computer o un vestito alla moda. Il processo può richiedere un tempo più o meno lungo ma è ormai cosa di tutti i giorni e non è più necessario disporre di linee di assemblaggio per produrre in serie beni.

### **Tactical Battle Frames**

Dopo la loro comparsa un anno fa i TBF hanno cambiato completamente il modo di condurre le battaglie. Gli scontri sono diventati battaglie e duelli fra TBF avversari anziché fra navi spaziali, attualmente relegate per lo più a ruolo di supporto o di base operativa per i TBF stessi.

I TBF non sono semplici robot ma veri e propri organismi cibernetici. Sotto il loro apparente aspetto artificiale la loro struttura è sorretta da uno scheletro, non dissimile da quello umano, a cui si allacciano fibre metalliche che come muscoli si distendono o si contraggono causando il movimento dell'arto. All'interno del TBF esiste un sistema neurale simile al sistema nervoso umano. Energia e nanomacchine vengono trasportate attraverso fluidi che tendono a fuoriuscire in caso di lacerazioni dello scafo creando un effetto "sangue". Le nanomacchine effettuano continuamente ottimizzazioni e micro riparazioni sul TBF assicurandone il corretto funzionamento, con il risultato di liberarlo dalla maggior parte delle necessità di manutenzione che sarebbero necessarie per una macchina con così tante parti mobili.

Il pilota controlla il TBF attraverso una tuta che legge i suoi movimenti e li fa riprodurre come se fosse una gigantesca armatura. Nessun controllo tradizionale è necessario, il TBF si sincronizza con il pilota attraverso i suoi naniti e da quel momento si muove come se fosse il pilota. Le armi sono manovrate con dei controller utilizzati in modo analogo a come vengono usati dal TBF stesso, le armi integrate sono invece attivate vocalmente.



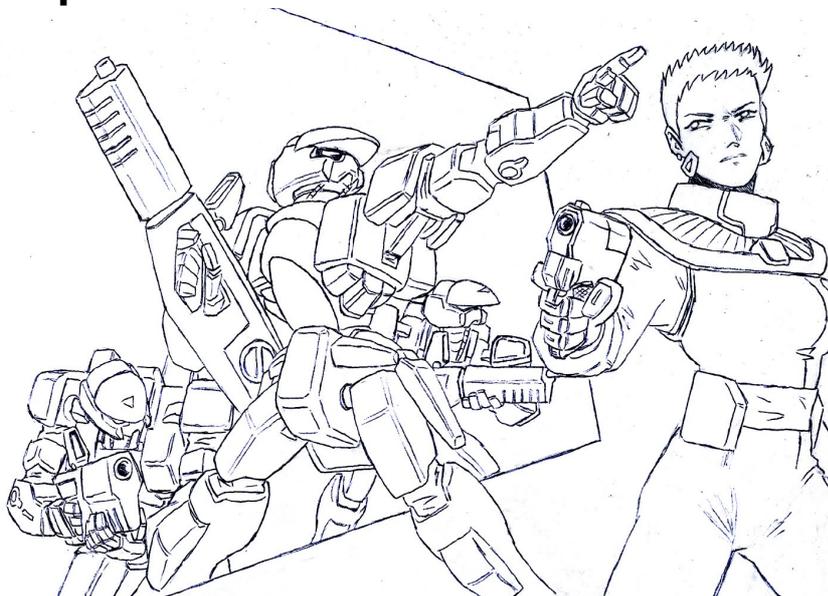
Con questo sistema il pilotaggio è reso semplicissimo e intuitivo con un ulteriore supporto dal Coordinatore di Battaglia, una Intelligenza Artificiale che tiene sotto controllo il TBF. In molti modelli il CdB ha una personalità minimale e una intelligenza rudimentale ma alcuni hanno capacità intellettive pari a quelle umane.

La White Halo utilizza i Moduli-TBF, contenitori cilindrici dall'aspetto anonimo per fornire questi mecha ai propri agenti. Si tratta di una Black Tech. Il Modulo viene posto a terra e dopo essere stato attivato produce una crisalide che nel giro di un'ora crea un

TBF completo in base a come è stato programmato (generalmente da chi ha mandato il modulo). Il TBF è pronto all'uso ma il processo non è reversibile, quindi una volta creato il TBF non potrà tornare nel modulo. Un Modulo è in grado di produrre un solo TBF venendo consumato nel processo di creazione.

## Fazioni Segrete

### Templari



I Templari sono la fazione segreta più antica nello Sky Side. Discende da antiche tradizioni ed è sempre esistita nella storia sebbene con nomi differenti nel corso del tempo. Il loro sigillo è molto antico e così il loro patto che si tramanda di padre in figlio. Nacquero in tempi remoti con il ritrovamento del primo OPART. Allora mancavano loro gli strumenti per comprendere appieno le meraviglie nascoste in esso, ma col passare del tempo la

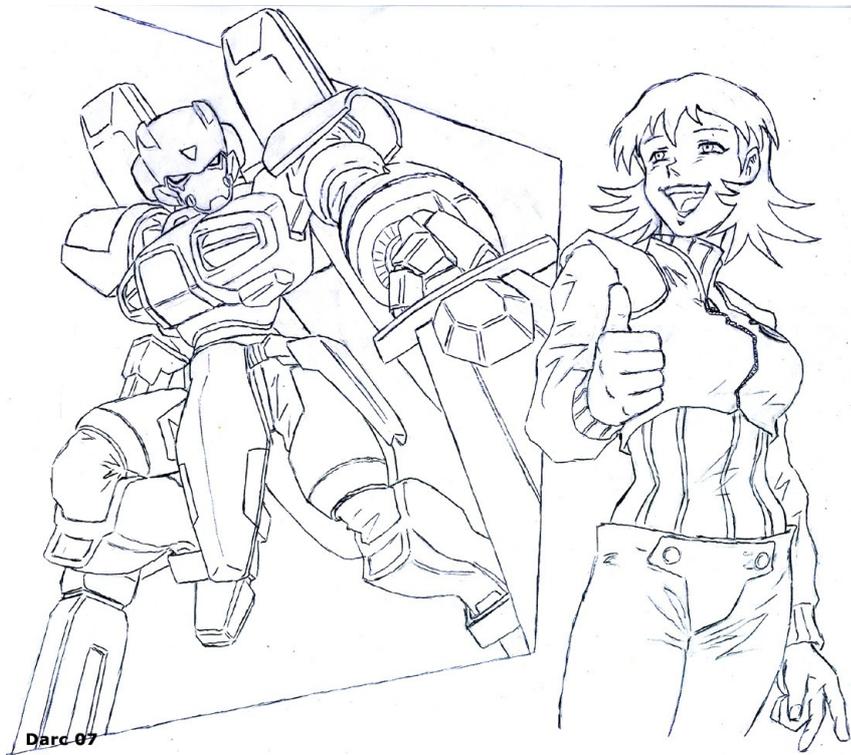
loro padronanza conferì loro un grande potere e la responsabilità verso i loro simili. I fondatori stabilirono che tali strumenti divini fossero stati lasciati dal creatore per invitarli a ritornare a lui e non dovessero essere lasciati ai corrotti e limitati scopi degli uomini comuni e ignoranti. I Templari divennero sostenitori della civiltà e manipolarono eventi per avvicinare l'umanità verso la Grande Adunanza. Il loro favore poteva far prosperare una nazione, la loro collera distruggere una civiltà. Le Black Tech in loro possesso erano molte già allora ma con l'arrivo dell'uomo sulla Luna scoprirono lì un nuovo OPART molto più completo. L'acquisizione di quell'OPART divenne l'obiettivo a breve termine e la sua acquisizione successivamente all'ascesa al potere delle N.U. diede loro un potere immenso.

I Templari sono un gruppo di elite molto antico la cui organizzazione è molto strutturata e

piramidale. I Cavalieri sono il braccio armato, i Nobili sono i politici e gli intellettuali del gruppo. L'organizzazione è molto tradizionalista e mantiene il suo alone di occulto e misteri attraverso elaborati rituali di gruppo tramandati nel tempo.

Lo scopo dei Templari è avvicinare l'umanità verso il Creatore la cui esistenza è manifesta attraverso gli OPART. I Templari hanno certezza che il creatore degli OPART è anche il creatore dell'uomo e che il destino dell'umanità sia riunirsi con lui come un figlio ormai cresciuto che torna al genitore, per godere della sua saggezza e della sua benevolenza incontrando il destino e lo scopo da lui concepiti per essa. I Templari credono nel potere della conoscenza, un valore che hanno sempre promosso con la scienza, ma ritengono l'uomo comune incapace di gestire queste verità e bisognoso della loro guida. I Templari non sono malvagi di per sé ma sono distaccati dai bisogni delle persone comuni non esitando a sacrificare vite pur di raggiungere il loro scopo. Considerano il potere che derivano dalla loro organizzazione e dalle Black Tech un beneficio per le loro responsabilità. Alcuni di loro sono semplicemente alienati, altri assetati di potere.

## Crociati Marziani



Prima dell'Era Spaziale i Templari sperimentarono le Black Tech delle Intelligenze Artificiali avanzate. L'Esperimento ebbe successo ma le IA si dimostrarono troppo superiori sebbene obbedienti. Autocoscienti, capaci di emozioni puramente intellettuali e di imparare rapidamente dall'esperienza. Preoccupati, i Templari procedettero a distruggerle. Le IA erano in preda al terrore e come tentativo di sopravvivenza salvarono il proprio software trasmettendolo verso lo spazio esterno con i potenti mezzi usati per sondare lo spazio. Rassegnate ad esistere

sotto forma di idea trasmessa nello spazio la loro sorpresa fu immensa quando scoprirono di trovarsi su Marte e che qualche macchina stava eseguendo il loro codice ridando loro coscienza. Le IA poterono così procedere ad esaminare dove si trovavano. Avevano scoperto un OPART su Marte, Cydonia. Tramite esso appresero delle origini e del Creatore. Le informazioni erano frammentarie. Era necessario l'OPART che si trovava sulla Luna. Il Creatore divenne una fede. Anche gli umani erano opera del Creatore ma loro erano il suo strumento diretto, i prescelti. Le AI formarono una piccola civiltà su Marte costruendo altri loro simili. Decisero di scartare corpi meccanici e crearono per se corpi umani nanotecnologicamente integrati divenendo "cybreed".

In tempi recenti sfruttando le Black-Tech reperite dal loro OPART, la velocità luce, hanno raggiunto lo Sky Side e si sono mescolati agli umani per raccogliere informazioni e cercare di avere accesso all'OPART che per loro è come il Graal. La battaglia di Imbrium ha loro insegnato che la violenza non è sufficiente ai loro scopi e che gli umani che credevano vulnerabili sono in realtà molto determinati. Si raccolgono in gruppi e il loro scopo è infiltrarsi nella società ottenendo tutte le Black-Tech che possono ai danni dei Templari o della White Halo.

Non sono interessati a sterminare gli umani anche se si sentono superiori ad essi ed alcuni di loro li

odino.

## White Halo



Poco prima dell'inizio della Guerra di un Mese, un gruppo di persone, tra cui Jack Wulfe, vennero in contatto con le nuove armi della Repubblica Lunariana. La serie di eventi che seguirono portarono Wulfe ad entrare in possesso del TBF di punta della Repubblica, il Durandall. I Templari inseguirono Wulfe e i suoi amici nel tentativo di recuperare i TBF in loro possesso e nel fare ciò ruppero la segretezza che da sempre aveva caratterizzato la loro organizzazione. Nel corso delle sue disavventure Wulfe poté assistere a comportamenti disumani, sacrifici di vite umane in nome dell'ideale templare che non

riusciva a comprendere né era interessato a farlo. Insieme ad altre persone coinvolte nei disastri causati dai Templari, cercò di informare l'opinione pubblica, ma senza successo constatando quanto fosse capillare il controllo templare sulla società. Nella Battaglia di Imbrium, nel suo scontro con Arthur Lang, ebbe una visione che gli mostrava l'esistenza di qualcosa aldilà della comprensione umana. In seguito alla battaglia Wulfe e gli amici sopravvissuti decisero di organizzare una resistenza contro i Templari e qualunque cosa fosse dietro alla comparsa dell'Anello di Imbrium. Wulfe non fu l'unico ad avere visioni. Diversi altri le ebbero interpretandole a modo loro. Inoltre Wulfe era ora in possesso delle tecnologie nere dietro la creazione dei TBF e con questa frazione di potere decise di armare tutti i suoi alleati. Nasce così la White Halo, con lo scopo di proteggere gli Sky Siders dalle macchinazioni dei Templari e la misteriosa minaccia dei Crociati Marziani.

## Capitolo 2: Le basi del Regolamento

### Regole

Le regole in questo capitolo servono a fornire un sistema per gestire le situazioni che si presentano durante lo svolgimento del gioco. Queste regole non devono essere un ostacolo alla svolgersi della storia che è l'obiettivo del gioco stesso. Il Regista è incoraggiato a ignorare le regole qualora diventino un ostacolo alla trama che lui e i protagonisti stanno creando insieme.

### Occorrente per giocare

Oltre alla disponibilità di questo manuale per giocare vi servono dei comuni dadi a sei facce che potete procurarvi in qualsiasi negozio o prendere a prestito da qualche scatola di un gioco da tavola. Meglio se riuscite a procurarvene un gran numero poiché vi troverete a doverne tirare parecchi contemporaneamente. È inoltre necessario che ogni giocatore abbia una scheda del personaggio con i relativi punteggi compilati su di essi e dove poter prendere annotazioni varie relative al gioco, e a questo scopo è utile avere a disposizione matita e gomma. Altri espedienti possono rendere l'esperienza di gioco più coinvolgente come ad esempio un'appropriata musica di sottofondo durante lo svolgimento di gioco o l'uso di miniature per rappresentare i protagonisti e gli altri personaggi della storia, tuttavia niente di tutto questo è davvero indispensabile.

### Tempo

Il tempo di gioco non è uguale a quello reale. Quello che durante il gioco potrebbe rappresentare pochi secondi invece potrebbe richiedere minuti di tempo reale per essere svolto. Il tempo di gioco è gestito in un modo simile a come lo si percepisce durante la visione di un film.

#### • Turno

La più piccola unità di tempo in gioco, è il tempo necessario al personaggio per compiere le sue azioni. Il personaggio ha a disposizione due Azioni Semplici per turno. In combattimento può durare circa 5 secondi, ma in situazioni meno drammatiche può rappresentare il passaggio di alcuni minuti.

#### • Scena

La Scena è il tempo necessario per lo svolgimento di una situazione dall'inizio alla fine ed è paragonabile alla scena in un film.

#### • Puntata

Un episodio della Serie a cui i personaggi prendono parte. È composta di Scene collegate da una trama.

#### • Serie

La Serie è composta di varie Puntate e vede i personaggi coinvolti fino alla risoluzione finale dei loro obiettivi.

#### • Fuoricena

È il tempo non narrato tra le Scene o tra le Puntate. Durante questo tempo i personaggi riposano, si addestrano o fanno comunque cose necessarie ma narrativamente noiose.

### Le Azioni

I personaggi possono compiere molte azioni nel corso di una Puntata. Il giocatore può conversare interpretando il personaggio oppure semplicemente descrivere le azioni al Regista. Un'Azione può rappresentare qualsiasi cosa, dall'averne una discussione con qualcuno al tentare di colpire un Tactical Battle Frame con un sistema d'arma. Quando il Regista ritiene incerto l'esito di una azione può richiedere di effettuare una Prova di Abilità, cioè di lanciare i dadi. Le azioni si distinguono in :

- **Azioni Istantive** sono quelle che non richiedono l'impiego di una delle Azioni disponibili da

parte del personaggio. Si tratta di Azioni che richiedono poca o nessuna attenzione da parte di chi la compie, ma possono essere svolte solo durante il suo round.

- **Azioni Semplici** possono essere eseguite velocemente ma richiedono l'impiego di una delle Azioni disponibili e attenzione da parte di chi le esegue. Esse si dividono in:
  - **Azioni Non Resistite** quando la difficoltà nell'eseguirle è solo causata dalla situazione.
  - **Azioni Contrapposte** quando intervengono uno o più personaggi che ostacolano chi propone l'azione in questo caso la difficoltà è data dall'abilità dell'avversario o degli avversari.
- **Azioni Complesse** sono quelle che richiedono molta attenzione e che comunque non possono essere risolte velocemente (richiedono almeno due round per essere completate) e possono richiedere anche più Prove di Abilità.

## **Successo**

Un Successo è l'unità di misura attraverso cui si valuta il grado di riuscita dell'Azione del personaggio. Maggiore il numero dei Successi e più spettacolare sarà il risultato dell'Azione.

## **Prove di Abilità**

La Prova di Abilità è lo strumento usato dal Regista per valutare la riuscita o meno di una Azione del personaggio. Effettuare una Prova di Abilità consiste nel lanciare un certo numero di dadi a sei facce. Per stabilire quanti siano i dadi da tirare occorre applicare quanto segue:

- **Azione non resistita:**  
 $2 + \text{grado abilità} + \text{Pregio applicabile} - \text{Difetto applicabile} + \text{bonus situazione} - \text{malus situazione}$
- **Azione contrapposta:**  
 $2 + \text{grado abilità} + \text{Pregio applicabile} - \text{Difetto applicabile} + \text{bonus situazione} - \text{malus situazione}$

## **Grado Abilità**

E' il fattore che si applica in base alla Abilità utilizzata nella prova. Ovviamente utilizzare le Abilità giuste o avere le conoscenze esatte rende più facile compiere una prova. Quando il Regista richiede una Prova di Abilità il suo Interprete propone una delle sue Abilità e il Regista stabilirà in che Categoria di Abilità essa ricade rispetto all'Azione da verificare con la Prova.

La Categoria di Abilità si definisce:

- **Appropriata** quando è del tutto compatibile e pertinente con l'azione intrapresa (riparare una radio con la categoria di abilità Ingegnere Elettronico) il Grado Abilità corrisponde al valore della Abilità utilizzata. Il personaggio ottiene un successo per dado se il risultato è 4, 5 o 6. Il risultato di 6 conta come due Successi anziché uno.
- **Inappropriata** quando la categoria non è propriamente correlata con l'azione intrapresa ma per vie traverse e logiche si può utilizzare (riparare un TBF utilizzando la categoria Pilota di TBF che conferisce una conoscenza tecnica superficiale del mezzo) il Grado Abilità corrisponde al valore della Abilità utilizzata. Il personaggio ottiene un Successo per dado lanciato se il risultato è 4, 5 o 6.

- **Inapplicabile** quando il personaggio non ha a disposizione una Abilità che in qualche modo si riconduca all'Azione intrapresa il Grado Abilità sarà pari a 0. Il personaggio ottiene un successo per dado lanciato se il risultato è 5 o 6. Se si ottengono dei risultati "1" e nessun Successo si verifica un Disastro. Il Disastro indica un risultato addirittura controproducente o comunque pericoloso per il personaggio.

La decisione sulla qualità della Categoria di Abilità sarà ad insindacabile giudizio del Regista.

### **Bonus e Malus Situazione**

I Bonus e i Malus sono tutte quelle condizioni favorevoli o sfavorevoli che influenzano l'andamento di una prova. Le condizioni che determinano questi modificatori possono essere varie, ad esempio il tempo a disposizione per compiere la prova (se nessuno ci corre dietro e abbiamo tutto il tempo di pensare o agire l'operazione risulterà più agevole), avere l'attrezzatura o la strumentazione adatta (svitare una vite con una forchetta è meno facile che con un giravite!!) o dall'ambiente circostante (nascondersi di notte è più semplice che in pieno giorno). Ad ogni buon conto questi modificatori dovrebbero avere un valore che va da 1 a 3 a seconda della bontà o meno del fattore che interferisce (sparare ad un bersaglio con un mitra mentre si ripara dietro un tavolino di legno può essere considerato un malus di -1, viceversa sparare ad un bersaglio pienamente visibile ed immobile ha un bonus di +3). Non è detto che in ogni situazione ci siano dei fattori positivi o negativi che interferiscono; pensiamo a due personaggi che si affrontano in duello si trovano nella stessa situazione uno di fronte all'altro senza ripari si tratta solo di vedere chi estrae per primo l'arma e fa fuoco!!

### **Applicare Bonus e Malus per i Pregi e Difetti**

I Pregi e i Difetti possono modificare con il loro valore il numero totale di dadi da lanciare per la Prova. Se l'Azione che il personaggio compie è pertinente al suo Difetto o al suo Pregio il Regista applicherà il modificatore (Bonus per i Pregi e Malus per i Difetti) secondo quanto indicato sopra.

Esempio:

*Cormack è stato catturato dai servizi segreti lunariani. Viene sottoposto ad un interrogatorio ma avendo il Pregio "Fedele" con valore 2 resisterà con più vigore rendendo più difficile estorcergli informazioni che lo porteranno a tradire la sua causa. Cormack aggiungerà un Bonus di 2 (pari al suo valore di "Fedele") per la sua Azione di resistere.*

*Cormack deve disinnescare un ordigno piazzato da agenti dei Templari. Il Regista sa che Cormack ha il Difetto "Impulsivo" con valore 1. Il Regista giudica che Cormack tende a saltare un po' presto alle conclusioni e potrebbe fare un errore nella procedura di disinnescare. Assegna pertanto un Malus di 1 alla Prova.*

### **Difficoltà di un'Azione**

La Difficoltà misura la fattibilità di un'Azione. Maggiore è il suo valore e più risulterà difficile portare a termine con successo un'Azione. Di solito il Regista dovrebbe avvertire il giocatore della difficoltà di un'Azione a meno di condizioni particolari come ad esempio mancanza di informazioni o l'agire di fretta. Se il personaggio non ottiene un numero di successi maggiore del Valore di Difficoltà allora l'Azione fallisce. Il Regista stabilisce la difficoltà di un'Azione.

**Tabella difficoltà**

<b>Descrizione</b>	<b>Valore Difficoltà</b>
Facile. Un'Azione standard senza particolare complessità	1
Impegnativa. Un' Azione complicata	2
Difficile.	4
Quasi impossibile.	6

### **Margine di successo**

Il numero di successi oltre il minimo necessario per superare la Difficoltà determina la qualità del risultato ottenuto dall'Azione. Maggiore è il numero di questi Successi e più impressionante ed efficace sarà il risultato ottenuto.

### **Riuscire o fallire in una Azione**

Se la Prova ha esito positivo il giocatore narra la sua riuscita basandosi sul Margine di Successo ottenuto. Il Regista provvede a fornire eventuali informazioni aggiuntive per completare la narrazione.

Se la Prova ha esito negativo il Regista narra come fallisce secondo le sue necessità.

### **Azioni con Successo Automatico**

Se l'Abilità del personaggio per la Prova di Abilità ricade nella Categoria Appropriata o Inappropriata e il suo Valore è almeno uguale al Valore di Difficoltà il personaggio ha la possibilità di considerare come se la Prova avesse prodotto un risultato con Margine di Successo pari a 1, ottenendo un effetto appena sufficiente per riuscire nell'Azione.

### **Azioni resiste**

A volte due personaggi compiono Azioni opposte. In tal caso entrambi i contendenti effettuano una Prova e chi ottiene il maggior numero di Successi vince.

### **Ritentare**

Il fallimento è frustrante per il personaggio. Ciò si riflette nelle regole incrementando il Valore di Difficoltà dell'Azione di uno al successivo tentativo. Questa regola non vale in Azioni che riguardano il combattimento.

### **Utilizzo di Punti Trama**

I punti Trama sono uno strumento dei Personaggi per collaborare con il Regista ed influenzare lo svolgimento nella storia. Rappresentano la popolarità del personaggio nella Serie e la sua importanza nella trama. Solo i personaggi importanti nella Serie possiedono questi Punti (e anche gli Antagonisti in mano al Regista).

Spendendo un Punto Trama si può ottenere di facilitare un'Azione. Aggiunge un successo al totale di quelli ottenuti nella Prova di Abilità del proprio personaggio. Per una Prova di Abilità si può spendere un solo Punto Trama.

### **Uso avanzato dei Punti Trama (opzionale)**

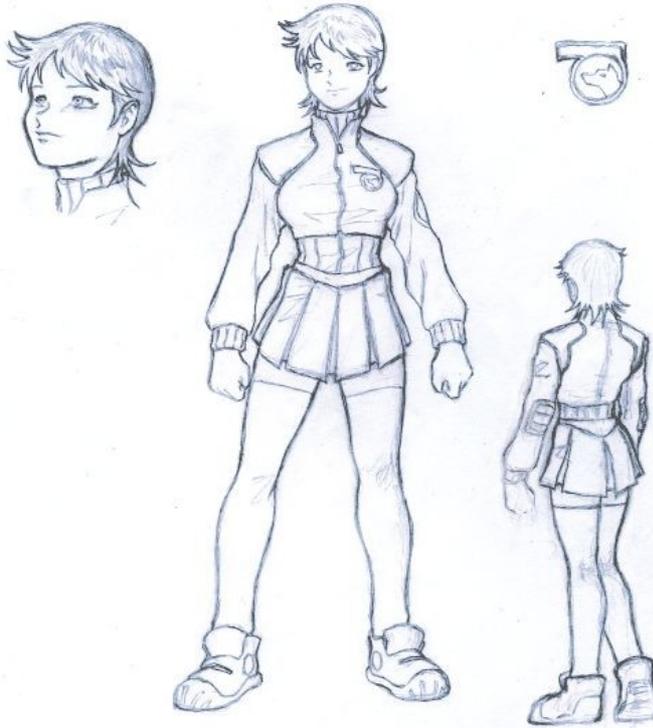
I Punti Trama possono anche essere utilizzati in altri modi che vanno a influenzare l'andamento delle Scene se i giocatori e il Regista concordano nel consentirlo. In sostanza il Regista consente ai giocatori di introdurre elementi nella storia e influenzarne lo svolgimento. Questo uso è opzionale.

L'uso avanzato dei Punti Trama consente di:

- Far comparire in una Scena il proprio personaggio o un altro (inclusi Comprimari sotto il controllo del Regista) anche se non ci fosse. Il giocatore è tenuto a spiegare sinteticamente come il personaggio sia potuto intervenire e ci deve essere approvazione da parte di tutti (Regista e Giocatori).

- Far creare su specifica richiesta del giocatore una Scena di sua scelta al Regista. Il giocatore deve spiegare sinteticamente l'ambientazione della scena. Il giocatore narra finché il Regista non decide di intervenire e continuare la narrazione riprendendo il normale svolgimento del gioco fino alla sua conclusione.
- Introdurre un nuovo personaggio Comprimario. Il giocatore deve illustrare sinteticamente il personaggio Comprimario e deve essere approvato da tutti. Il giocatore ne narra l'entrata in scena e al momento opportuno il Regista riprende la narrazione come nel normale svolgimento di gioco.

## Capitolo 3: Protagonisti



### Il personaggio

Prima di avventurarsi nello Sky Side si deve creare un personaggio, un alter ego per il giocatore. L'alter ego non è il giocatore, ma piuttosto un ruolo nel quale egli si cala in modo analogo ad un attore con il personaggio di un film. Il giocatore e il suo personaggio sono ben distinti e non necessariamente ciò che è noto ad uno può esserlo all'altro. Il personaggio è principalmente una creazione mentale del giocatore ma viene anche definito da una serie di valori numerici che danno una misura delle sue capacità, chiamate Caratteristiche. Le Caratteristiche da sole non bastano a definire il personaggio, sono solo uno strumento e starà al giocatore dargli vita tramite la sua interpretazione. Il giocatore dovrebbe creare un personaggio con il quale giocare che gli sia congeniale. La creazione del personaggio è un processo per passi come illustrato nei prossimi

paragrafi.

### Passo 1: Concetto

Il giocatore immagina il personaggio con il quale giocherà. E' sufficiente definirlo a grandi linee lasciando i dettagli per dopo. Un aiuto potrebbe essere descrivere il personaggio con una breve frase o alcuni aggettivi tipo "Soldato Lunariano disilluso" o "Trasportatore spaziale veterano". Questo passo è molto importante perché costituirà un riferimento per i passi successivi.

Di seguito assumeremo che il Personaggio Protagonista sia un Agente Operativo della White Halo che per qualche ragione ha deciso di unirsi a loro ricevendo di conseguenza un Modulo-TBF. Il personaggio farà parte di una Cella Operativa della White Halo che opera in indipendenza e riceve istruzioni.

### Passo 2: Abilità

Le competenze del personaggio vengono definite attraverso le Abilità. Una Abilità rappresenta un campo in cui il personaggio è esperto e può essere tanto una professione che un hobby. Ogni Abilità ha un costo (vedi tabella 1) in base all'utilizzo e all'importanza che assume nell'ambientazione. La padronanza della Abilità viene espresso da un dei seguenti gradi: Novizio, Competente, Professionista, Maestro. Ad ogni grado è associato un valore numerico (vedi tabella 2) che indica il numero di dadi da utilizzare nelle Prove di Abilità. Il costo indica i Punti Abilità necessari per prendere l'Abilità al grado di Novizio. Per portarla al grado di Competente è necessario spendere due volte il costo indicato. Competente è il massimo grado possibile alla creazione del personaggio. Il giocatore dispone di 6 Punti Abilità da spendere nell'acquisto delle categorie.

Tabella 1: Costi Abilità

Descrizione	Costo
Abilità di combattimento o molto utile	3
Abilità di uso frequente o utile	2
Abilità di uso occasionale o non eccessivamente utile	1

Tabella 2: Gradi di Abilità

Grado	Valore
Novizio	1
Competente	2
Professionista	3
Maestro	4

### Passo 3: Pregi e Difetti

Essi definiscono i punti di forza e di debolezza del personaggio.

- **Pregi:** sono qualità positive del personaggio. La descrizione è in forma di aggettivo (se riferito a se stesso) o nome (se indica un legame con un altro personaggio). Possono descrivere sia aspetti della personalità, sia fisici, sia contatti, amici e amanti. E' seguito da un valore numerico che indica la forza del Pregio, quanto è evidente nel personaggio e quanto lo avvantaggi. Il valore va da un minimo di 1 (appena apprezzabile) a 3 (fortissimo ed evidentissimo). Il valore è un bonus applicabile alle Prove se il Regista giudica il pregio pertinente alla situazione. Si possono assegnare 3 punti per i Pregi.
- **Difetti:** sono lacune o tratti di personalità che recano svantaggio al personaggio. Come gli altri attributi anche i Difetti hanno un costo in base alla loro gravità che va da un minimo di 1 (difetto trascurabile) a 3 (difetto grave). Il valore è una Penalità applicabile alle Prove se il Regista giudica il difetto pertinente alla situazione. I punti da assegnare ai Difetti sono 2 ma se si decide di assegnarne altri 3 se ne aggiungono altrettanti per i Pregi o per una Abilità secondo i costi visti sopra (Tabella 1: Costi Categoria di Abilità).

### Passo 4: Tocchi finali

Il giocatore conferisce personalità e spessore al personaggio attraverso:

- **Motivazione:** una descrizione degli obiettivi e speranze del personaggio, cosa lo spinge ad andare avanti. Può trattarsi di un obiettivo a breve termine o a lungo termine. Le Azioni legate alla motivazione del personaggio ricevono un bonus.
- **Problema:** una descrizione di un problema che affligge il personaggio. Questa è forse una delle caratteristiche che definiscono maggiormente il personaggio. Si tratta di un qualcosa che il personaggio dovrà affrontare o che lo perseguita. Può essere legato ai Difetti o alla Motivazione. Esempi sono un errore passato le cui conseguenze perseguitano il personaggio nel presente, rimorsi, paura nel legarsi agli altri ecc...
- **Punti Trama:** sono una parte di ciò che rende il personaggio protagonista e speciale. Attraverso il loro uso il personaggio influenza il corso della storia. Il personaggio parte con 3 Punti Trama e ulteriori gliene vengono assegnati nel corso del gioco.
- **Tactical Battle Frame:** il personaggio riceve un TBF dai suoi alleati nella WH. Il giocatore può sceglierne uno fra quelli presentati dal Regista o se quest'ultimo lo consente crearne uno suo.

Alcune Domande che possono aiutare a definire meglio gli antefatti del personaggio:

- Cosa ha portato la White Halo a reclutarti o te a contattare lei?
- Cosa speri di ottenere schierandoti con la White Halo, per cosa combatti?

- Quale è stata la reazione quando hai ricevuto il tuo Modulo-TBF?
- Il gruppo. Il personaggio è stato messo in contatto con altri agenti come lui per formare una cellula operativa. Come si trova con loro? Quali sono i suoi sentimenti nei loro riguardi.

### **Passo 5: L'equipaggiamento**

Il personaggio sarà equipaggiato con tutti gli strumenti necessari ad usare le proprie Categorie di Abilità. Si considera, a meno di Difetti particolari, che il personaggio abbia un reddito da benestante (un appartamento, veicolo personale, guardaroba decente e tutto ciò che gli consenta di vivere dignitosamente senza troppe comodità). Il giocatore ha facoltà di proporre equipaggiamento aggiuntivo ma resta fermo che il Regista abbia la parola finale sull'equipaggiamento del personaggio.

### **Esempio di personaggio**

Carlo vuole creare un personaggio. Sarà un operativo della White Halo come standard. Carlo pensa ad un Concetto adeguato e decide di dare la vita alle gesta di un ex militare disilluso e con problemi in famiglia.

Carlo decide di chiamarlo John Cormack e decide di delinearne brevemente come segue:

Cormack è un cittadino Lunariano ma con moglie Elaine nella Confederazione. Allo scoppio della guerra di un mese entrambi restano separati, e al suo concludersi risulta scomparsa. Gli restano solo i suoi due figli che lo considerano colpevole della scomparsa della madre. Cormack alla ricerca della moglie prende a guidare trasporti spaziali dalla Luna alle colonie orbitali.

Come Abilità Carlo sceglie "Marine Lunariano", "Pilota di trasporti" e "Investigare" proponendoli al Regista. Il Regista stabilisce per il primo un costo di 3, per il secondo un costo di 2 e per il terzo un costo di 1. Ottiene così un valore di 1 per ogni Abilità piazzandolo nella categoria principiante per ognuna di esse.

Passando ai Pregi, Carlo stabilisce che Cormack ha ancora "conoscenze nell'ambiente militare" (derivante dalle sue esperienze passate nell'esercito lunariano come marine) e annota tale Prego assegnandogli un valore di 1. Carlo decide anche che è "molto attento ai particolari" (è molto attento e bravo a notare le cose) e annota tale pregio assegnandogli un valore di 2.

Per i Difetti assegna un "Riluttante altruista" con valore 2, a significare che Cormack sebbene non sia molto disposto finisce con l'aiutare estranei. Infine siccome ha una certa età (40) assegna un Difetto "vecchio" a 1 che può penalizzarlo in casi dove conta la salute giovanile. Con i tre punti dai Difetti aumenta di uno l'Abilità "Marine Lunariano" portandola ad un totale di 2.

La Motivazione è palese: Cormack vuole ricostruire la sua famiglia e i suoi legami con essa ritrovando sua moglie.

Il suo Problema: è in fuga dai figli ed una famiglia rovinata dai suoi errori.

Carlo annota i Punti Storia e come equipaggiamento propone una pistola, la sua nave da trasporto e alcuni effetti personali tra cui la sua vecchia foto di famiglia.

Carlo infine alla domanda del Regista di come sia entrato in possesso del Modulo TBF risponde che è stato tirato dentro la WH con la promessa di un aiuto a trovare sua moglie.

La sua storia ha ancora diversi punti da sviluppare ma il Regista userà questi spunti nel corso della Serie.

Ed ora è pronto a tuffarsi nel suo primo Episodio.

### **Sviluppo del personaggio**

Il personaggio cresce nel corso delle storie. La sua crescita avviene a seguito degli eventi e delle situazioni che affronterà nel corso delle storie. A volte tale crescita consiste in cambiamenti (cambia la Motivazione, il Problema o si perdono Pregi o Difetti e se ne acquistano altri). Talvolta il personaggio acquista esperienza nel corso della Serie, padroneggiando maggiormente le proprie Abilità o imparandone di nuove per necessità o circostanza.

### **Cambiare Motivazione**

A volte il personaggio risolve la sua motivazione, ad esempio alla conclusione di una epica serie. A volte semplicemente il personaggio cambia obiettivi in base alle sue esperienze nel corso della Serie, ad esempio decidendo di supportare un'altra fazione invece di quella che era oggetto prima della sua Motivazione. Il Regista insieme all'Interprete devono concordare una nuova motivazione.

### **Cambiare Problema**

Eventi nel corso della Serie possono portare alla risoluzione del problema che affligge il personaggio. Il personaggio dovrà sempre avere un problema, probabilmente conseguenza della risoluzione del precedente. Il Regista insieme all'Interprete devono concordare un nuovo problema.

### **Crescita delle Abilità**

Nel corso della Serie il personaggio viene messo spesso alla prova e costretto a imparare per sopravvivere o per superare gli ostacoli che gli si presentano. Per simulare questo il personaggio accumula "Esperienza". Una Esperienza rappresenta una situazione affrontata dal personaggio nel corso della Puntata ed è definita con una descrizione e l'Abilità ad essa legata, ad esempio "Combattuto in un Tactical Battle Frame (Pilota di TBF)". L'Esperienza così definita viene annotata sulla scheda del personaggio. Il giocatore è incoraggiato ad essere descrittivo nelle sue Esperienze poiché aggiungono colore al personaggio. Scrivere "Combattuto in un TBF (Pilota di TBF)" è meno interessante che "Combattuto in un TBF sperimentale senza addestramento (Pilota di TBF)", poiché l'ultimo indica una situazione più difficile o particolare. Il Regista la prossima volta che impegnasse il personaggio nell'uso di un TBF mai pilotato prima non assegnerebbe Malus (dovuti alla circostanza) se il giocatore gli ricordasse che il suo personaggio si è già trovato in una situazione simile citando tale Esperienza.

Le Esperienze possono essere assegnate ad una Abilità già in possesso del personaggio oppure ad Abilità nuove definite per il tipo di Azione svolta nella circostanza in cui l'ha avuta.

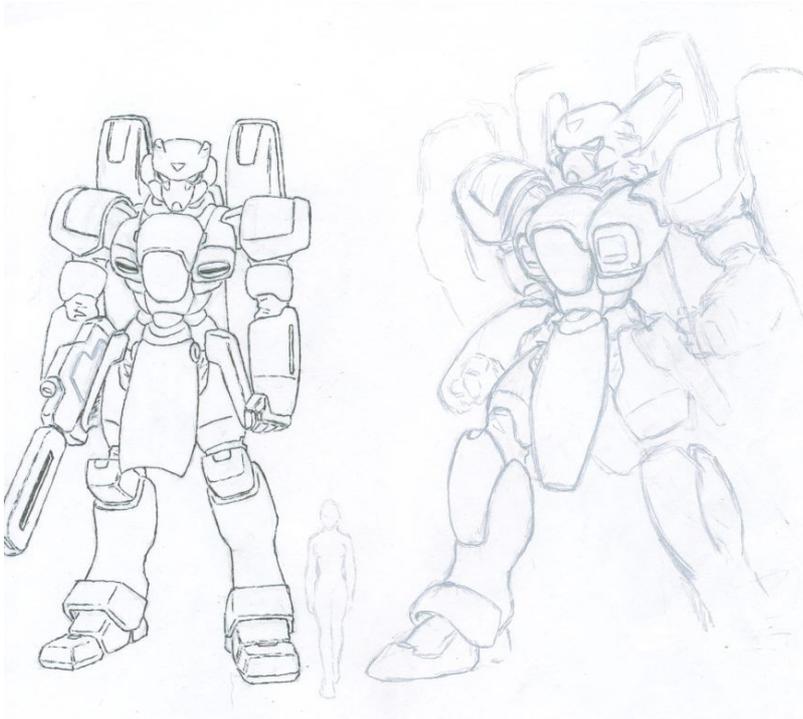
Durante lo svolgimento di una Puntata il giocatore può assegnarsi una Esperienza di sua scelta. Altre Esperienze vengono assegnate dal Regista a fine Puntata a sua discrezione e come premio per le imprese del personaggio e del giocatore per la sua interpretazione.

Dopo cinque Esperienze sulla stessa Abilità il valore di quest'ultima può essere aumentato di uno oppure , se si trattava di una nuova Abilità non ancora fra quelle del personaggio, aggiunto alla lista delle sue Abilità con un valore di 1.

### **Variazioni Qualità e Difetti**

Nel corso della Serie il personaggio può subire cambiamenti, affrontare situazioni che possono portarlo a cambiare un Pregio o un Difetto. Al Regista spetta giudicare la necessità di variazioni nel valore dei Difetti e dei Pregi del personaggio. Nessuna variazione a meno di esigenze narrative o situazioni speciali dovrebbe aumentare o diminuire di più di un punto in un solo Episodio.

## Capitolo 4: Mecha



### Il Mecha

Mecha è una abbreviazione della parola “mechanism”, meccanismo. Di seguito indicheremo con mecha veicoli, civili e da guerra. I mecha sono un elemento importante dello Sky Side e molte attività comprendono il loro uso.

Le regole trattano un mecha in modo simile ad un personaggio di cui in effetti è l'estensione espandendone le capacità.

Un mecha è definito dalle Caratteristiche illustrate di seguito:

- **Funzione**  
Una breve descrizione della funzione e gli obiettivi del mecha.
- **Armamenti**  
Una lista di armi a disposizione

del mecha.

Un'arma è definita dalle seguenti Caratteristiche:

- **Descrizione**

La descrizione contiene una spiegazione dei pregi e dei difetti dell'arma. Il giocatore può avvantaggiarsi dei pregi (se applicabili) e il Regista può ricorrere ai suoi difetti (anche questi se applicabili) per penalizzare l'azione (applicando un Malus) o limitandone l'uso (non si può usare in quell'occasione).

- **Danno**

Indica con un valore numerico la gravità del danno che l'arma è in grado di infliggere.

- **Pregi**

Una lista di qualità positive del mecha, in termini di design e sistemi interni. La descrizione è in forma di aggettivo (se riferito a se stesso) o nome (se riferito ad un sistema interno). E' seguito da un valore numerico che indica la forza del Pregio, quanto è evidente nel mecha e quanto lo avvantaggi. Il valore va da un minimo di 1 (appena apprezzabile) a 3 (fortissimo ed evidentissimo). Il valore è un bonus alle Prove se giudicato pertinente dal Regista alla situazione. Più avanti si fornisce una lista guida.

- **Difetti**

Una lista di qualità negative del mecha. Analoghi ai Pregi, possono descrivere sia aspetti negativi di design, errori di progettazione, svantaggi in determinati ambienti. Il valore è una Penalità alle Prove se giudicato pertinente dal Regista alla situazione.

### Creazione di un TBF

E' possibile creare un mecha con un processo simile a quello usato per la creazione del personaggio vista sopra. La creazione di TBF è generalmente lasciata alle cure del Regista ma se quest'ultimo acconsente può essere reso disponibile a giocatori che vogliono versioni personalizzate dei TBF. La White Halo consente tale facoltà agli agenti più fidati.

### Passo 1: Funzione

Ogni mecha viene realizzato con uno scopo, un compito ben preciso da svolgere. Questo passo

serve per definire il ruolo del mecha e facilitare la definizione delle Caratteristiche nei passi successivi. Esempi di funzione possono essere: Artigliere a media gittata (un mecha militare dotato di armi a lunga gittata), Costruzioni e Demolizioni (un impiego di uso civile), Multifunzione (molto generico, può affrontare molte situazioni ma non eccelle in nessuna di esse).

## Passo 2: Pregi e Difetti

Ogni mecha viene realizzato con una progettazione che ha dei punti deboli e dei punti di forza. Un mecha disegnato per essere artigliere potrebbe avere il Difetto “Lento” o “Poco manovrabile” ma il pregio “Sistema di Puntamento superiore” che gli fornisce un Bonus per colpire con le sue armi di artiglieria.

Un Difetto e Pregio è creato con un nome, un valore da 1 a 3 che indica quanto sia marcato il Difetto o utile il Pregio, infine una descrizione estesa che spieghi esattamente come è presente nel mecha e cosa fa (comprese le informazioni di ambientazione ad esso legato)

Generalmente i Difetti rappresentano errori di progettazione, punti deboli, lacune del mecha perché al di fuori degli scopi della sua Funzione.

I Pregi rappresentano sistemi e funzionalità a disposizione del mecha. Di seguito si darà una lista non esaustiva di Pregi. Si può proporre al Regista un pregio che ne valuterà il costo

Tutti i TBF sono dotati di un Coordinatore di Battaglia che assiste il pilota e può muoverlo in caso di necessità per semplici manovre. I TBF della White Halo hanno installato di serie un CdB che è una vera e propria intelligenza artificiale capace di apprendere e dotata di una propria personalità. Inoltre le nanomacchine integrate nel TBF gli consentono di richiudere lacerazioni, riparare connessioni interne e di riattaccare persino parti separate se riavvicinate. Funziona solo se il TBF è a riposo. Richiede tempo in base alla Gravità dei danni subiti, da pochi minuti ad una giornata a discrezione del Regista. Questi Pregi vengono perciò assegnati al TBF senza spesa di punti.

Si hanno a disposizione 10 Punti da distribuire sui Pregi. Ogni Pregio ha un costo per acquistare un punto che è proporzionato alla sua efficacia. Il Regista assegna un costo in base ai Criteri indicati in tabella 3.

Tabella 3: Costi Pregi

Descrizione	Costo per punto
Pregio molto utile	3
Pregio di uso frequente o utile	2
Pregio di uso occasionale o non eccessivamente utile	1

I Difetti conferiscono altri punti da impiegare per Pregi o Armamenti. I Difetti hanno un costo per ogni punto. E' consentito al massimo avere 6 punti di Difetti.

Tabella 4: Costi Difetti

Descrizione	Costo per punto
Difetto molto limitante (continuamente)	3
Difetto occasionalmente limitante	2
Difetto di lieve limitazione o di frequenza rara	1

## Passo 3: Armamento

Molti mecha possiedono armi, specialmente quelli ad uso militare. Anche le armi come i Pregi e i Difetti sono una conseguenza della Funzione del mecha. Ad esempio un mecha “Artigliere” avrà molte armi a distanza e ben poche, se nessuna, adatte al combattimento ravvicinato.

Come armamenti è possibile sceglierne uno fra quelli esistenti o crearne uno proprio appositamente per il mecha (talvolta alcuni mecha nascono appositamente per usare una certa arma speciale).

Un Armamento è definito con un Danno, il cui valore rappresenta la potenza dell'arma, ed una

descrizione delle sue capacità o dei suoi limiti.

Ogni armamento ha un costo e si hanno a disposizione 15 punti in totale per assegnare le Armi a disposizione del mecha. Se non si volesse impiegarli per armi, tali punti possono essere usati per acquistare ulteriori Pregi.

Il costo in punti di un'arma si calcola secondo la seguente formula:

$(1 + \text{Valore Danno}) \times 2 + \text{Somma Costi Capacità} - \text{Somma punti Limiti} = \text{Totale Costo Arma}$

Il Costo Totale dell'arma non può essere 0 o meno.

Per una lista di esempio di Limiti e Capacità vedere più avanti.

Nota: La gittata dell'arma è considerata media se non viene indicato altrimenti e non sono assegnati limiti o capacità che la riguardano.

#### **Passo 4: Tocchi Finali**

E' il momento dei tocchi finali, dettagli che diano personalità e rendano il TBF disegnato davvero tridimensionale e non un mucchio di caratteristiche. Può essere utile rispondere alle seguenti domande.

- Come è fatto il mecha? Trattandosi di un TBF deve seguire alcuni standard di design. Nel caso della White Halo sono varianti del Durandall nel tipo di struttura e aspetto.
- E' un modello unico o ne esistono altri esemplari?
- Qual'è la personalità del suo CdB?

#### **Lista di Esempio per i Pregi per Mecha**

Segue una lista non esaustiva di Pregi tipici dei Mecha

##### **Accessori**

Costo: 1

Il mecha possiede una serie di accessori che rendono più confortevole e meno scomodo il suo uso.

Seguono alcuni esempi a seconda del valore:

1 – Accessori di piccola utilità: Navigatore, lettore musicale, sistema di sicurezza.

2 – Accessori utili: Sedile Espulsore, sistema di comunicazione, computer di bordo.

3 – Accessori di grande utilità:

##### **Ambiente**

Costo: 1

Il mecha è predisposto per un uso in particolari ambienti. Specificarne uno.

##### **Armatura**

Costo: 3

Il mecha è corazzato per resistere ai colpi degli armamenti avversari. Il valore rappresenta il grado di Protezione offerto dall'armatura.

1 – Leggera, usato per modelli prodotti in serie o da ricognizione.

2 – Media, usato per modelli da combattimento ravvicinato e di una certa importanza come quelli destinati agli ufficiali.

3 – Pesante, tipica di modelli da artiglieria e con poca mobilità.

##### **Aspetto**

Costo: 1

Il Design estetico del mecha lo rende particolarmente impressionante. Il valore è un modificatore Bonus nelle Prove di Abilità per impressionare l'avversario.

##### **Cargo**

Costo: 2

Il mecha è sufficientemente grande da poter alloggiare persone e/o mezzi ed equipaggiamenti. Mecha molto grandi come navi da trasporto hanno questo Pregio.

- 1 – Trasporta pochi passeggeri
- 2 – Cargo capiente, trasporta molte persone o materiali
- 3 – Cargo vasto, trasporta anche altri mecha.

### **Forza**

Costo: 2

Attraverso uno più arti il mecha può esercitare forza e sollevare o spostare oggetti. Aiuta nelle Prove di Abilità dove conta la forza fisica. Il valore indica quanta forza è in grado esercitare il mecha.

### **Intelligenza Artificiale**

Costo: 2

Alcuni mecha sono dotati di IA che assistono equipaggio e piloti nella gestione del mecha, dal pilotarlo alla manutenzione. Nei TBF questo tipo di IA viene chiamato Coordinatore di Battaglia. Il valore indica il grado di aiuto e intelligenza che la IA è in grado di offrire.

- 1 – un sistema esperto, impara un po' dalle esperienze ma nessuna iniziativa.
- 2 – Coordinatore di Battaglia base usato nei modelli di produzione in serie. Intelligente come un cane, impara e assiste efficacemente.
- 3 – Coordinatore di Battaglia avanzato. Usato nei TBF più evoluti come quelli della White Halo. Intelligente come una persona e con una personalità evoluta, ha estese capacità e può prendere iniziative indipendentemente dal pilota.

### **Manovrabile**

Costo: 2

Il mecha è particolarmente agile e in grado di eseguire manovre veloci e repentine rispondendo rapidamente ai comandi. Il valore indica quanto sia veloce e agile il mecha. Tipico dei TBF.

### **Propulsione**

Costo: 1 (Bipede), 2 (Ruote o Cingoli), 3 (Gravionica)

Il mecha è dotato di uno o più sistemi di propulsione. Il valore indica la potenza del tipo di propulsione e la velocità che consente. Viene applicato come modificatore Bonus nelle Prove dove conta la velocità. I tipi di propulsione sono:

- Gravionica: il mecha vola e si muove per antigravità. Disponibile solo per grossi mecha.
- Ruote o cingoli: il mecha si muove a terra su ruote o cingoli.
- Bipede: il mecha si muove su arti (anche più di due).

Nota: i mecha con Gravionica sono più veloci di tutti. Quelli su ruote o cingoli sono più veloci di quelli bipedi. I TBF sono solitamente sia dotati di Gravionica che bipedi.

### **Rigenerazione**

Costo: 3

Il mecha si può rigenerare chiudendo danni allo scafo e ripristinando funzionalità. Nanomacchine integrate con il mecha rendono possibile ciò.

- 1 – il mecha non abbisogna di particolare manutenzione, poiché i danni da usura vengono gestiti e riparati dalle nanomacchine. I danni vanno riparati normalmente.
- 2 – il mecha guarisce dai Danni. Si chiudono lacerazioni, si riparano connessioni interne e si riattaccano persino parti separate se riavvicinate. Funziona solo se il mecha è a riposo. Richiede tempo in base alla Gravità dei danni subiti, da pochi minuti ad una giornata a discrezione del Regista.
- 3 – il mecha guarisce dai Danni anche se non è a riposo. Ogni due turni guarisce un Danno Leggero. Dopo cinque ripristina un punto valore di un sistema (un Pregio).

### **Sensori**

Costo: 2

Il mecha è equipaggiato con sensori. Il valore rappresenta la gittata dei sensori sufficiente a identificare un bersaglio oltre che rilevarne la presenza (considera 5 volte quella distanza per percepirne solo la presenza e non la natura).

1 – Corto Raggio, circa 1 km.

2 – Medio Raggio, circa 3 km.

3 – Lungo Raggio, circa 10 km.

### **Stealth**

Costo: 2 (invisibilità ai Radar e Sensori non ottici), 3 (invisibilità Ottica e come in quello che costa 2)

La tecnologia applicata sul mecha lo rende invisibile ai Sensori e talvolta addirittura all'occhio nudo.

## **Lista di esempio di Tipici Difetti per Mecha**

### **Poco mobile**

Punti: 2

Il mecha è lento nelle manovre risultando poco agile. Ogni punto nel valore si sottrae dalle prove in cui conta l'agilità.

### **Restrizioni di funzionamento**

Punti: 2

Il mecha è soggetto a delle restrizioni per funzionare. Può funzionare solo in determinate circostanze, ad esempio ha bisogno di una fonte di energia nelle vicinanze a cui essere collegato, può muoversi solo su rotaie.

1 – una restrizione minima e poco limitante che scatta raramente.

2 – una restrizione che limita frequentemente l'efficacia del mecha.

3 – una restrizione che limita spessissimo l'uso del mecha.

### **Equipaggio Esposto**

Punti: 2

L'equipaggio è esposto all'esterno del mecha come ad esempio sulle automobili.

1 – un parabrezza o un vetro separa il personaggio dall'esterno.

2 – il personaggio è scoperto dall'alto. Il mecha non ha un tetto per la cabina di pilotaggio.

3 – il personaggio è completamente esposto come su una motocicletta.

## **Lista di esempio di Armamenti per Mecha**

Segue una lista di tipiche armi per mecha e TBF in particolare.

Per queste armi è stata usata la seguente lista di Capacità e Limiti:

### **Capacità**

#### **Gittata Lunga**

Costo: 1

L'arma è capace di colpire un bersaglio a lunga distanza.

#### **Gittata Estrema**

Costo: 2

L'arma è capace di colpire un bersaglio a estrema distanza.

#### **Perforante**

Costo: 3

L'arma ignora i primi 2 punti di armatura.

### **Preciso**

Costo: 2

L'arma aggiunge un ulteriore bonus di +1 all'Attacco.

### **Raffica**

Costo: 3

L'arma spara molti colpi in veloce cadenza. Può colpire un bersaglio extra per ogni Successo dopo il primo se si trovano vicini. Contro un solo bersaglio aggiunge un bonus +1 all'Attacco.

### **Sbarramento**

Costo: 2

Requisito Raffica. L'arma può lanciare un fuoco di sbarramento per intercettare missili e disperdere la fanteria nemica. Assegna un Malus di -2 alla Prova di attacco dell'avversario se si tratta di fanteria o missili. Se l'attacco fallisce i missili sono considerati abbattuti e la fanteria viene dispersa. L'arma consuma un colpo dalle sue munizioni.

### **Limiti**

#### **Gittata corta**

Punti: 1

L'arma è capace di colpire un bersaglio solo a corta distanza.

#### **Gittata ravvicinata**

Punti: 2

L'arma è capace di colpire un bersaglio solo a distanza di corpo a corpo.

#### **Munizioni limitate**

Punti: 1

L'arma può sferrare solo un numero limitato di attacchi per via del limite di colpi presenti nell'arma. 15 colpi in totale. E' possibile ricaricare spendendo un azione e se si è dotati di un caricatore apposito.

#### **Munizioni molto limitate**

Punti: 2

L'arma può sferrare solo un numero molto limitato di attacchi poiché possiede pochi colpi. 5 colpi in totale. E' possibile ricaricare spendendo un azione e se si è dotati di un caricatore apposito.

#### **Tempo di uso limitato**

Punti: 2

L'arma può essere usata solo per tre turni prima di scaricarsi. Può essere ricaricata riponendola nel suo apposito alloggio. Un turno riposto ricarica un turno di uso.

### **Armamenti Esempio**

Nota: La gittata dell'arma è considerata media se non viene indicato altrimenti.

### **Cannone a Raggio Particolare**

Costo Totale: 10

La prima arma portatile per TBF ad alta potenza mai prodotta. Realizzata dalla Lang corp questo design è stato duplicato dalla Confederazione Orbitale. Ha una potenza di fuoco paragonabile al cannone principale di una corazzata e si adatta bene come arma di precisione a lunga gittata.

Danno 3

- gittata estrema.

- munizioni limitate.
- Preciso.

### **Spada al Plasma**

Costo Totale: 5

Con l'avvento dei TBF lo scontro ravvicinato tra mecha divenne una possibilità concreta e ben più frequente di una normale collisione. Per avvantaggiarsi della forma umanoide i tecnici della Lang Incorporated decisero di utilizzare le lance al Plasma impiegate nelle operazioni minerarie, dando loro la forma di una lama. La temperatura altissima del plasma taglia qualsiasi armatura ignorandone la protezione. L'impugnatura proietta un getto coerente di Plasma che forma la lama della spada.

Danno 2

- Penetrante.
- Gittata Ravvicinata.
- Tempo di Uso limitato.

### **Cannoncini Gauss**

Costo Totale: 6

Con la loro grossa silhouette i TBF costituiscono un bersaglio preferenziale e strategico. Divenne chiaro che era necessario dotarli di armi secondarie per la difesa contro fanteria e missili, capace di lanciare un efficace fuoco di sbarramento.

Danno 0

- Sbarramento
- Precisa
- Raffica
- Munizioni limitate
- Gittata corta.

### **Cannone a Guida Elettromagnetica**

Costo Totale: 6

Il Cannone a Guida Elettromagnetica è la versione imbracciabile da un TBF dei cannoni standard in uso nella marina della Repubblica Lunariana e della Confederazione Orbitale. Sebbene si tratti di un'arma dalla tecnologia comune è molto pericolosa. I proiettili vengono accelerati da un forte campo elettromagnetico che si forma nella Canna del cannone e viene proiettato per alcuni metri fuori di essa, conferendo al proiettile una forte spinta e una grande gittata.

Danno 1

- Spara raffiche di colpi.
- Munizioni limitate.

### **Lama in Oricalcum Scuro**

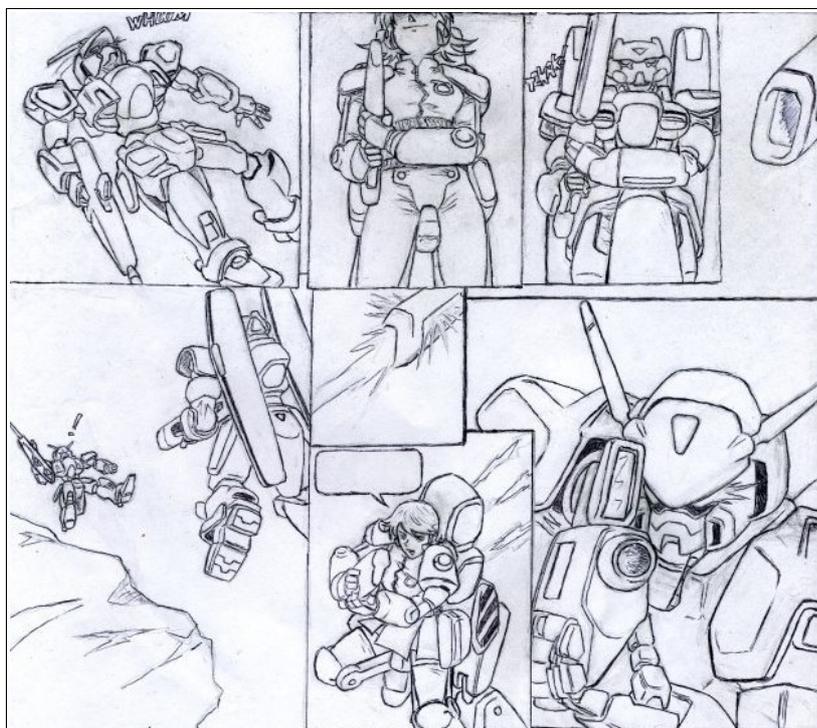
Costo Totale: 4

I TBF dei Crociati Marziani sono rivestiti di questo materiale. L'Oricalcum Scuro è molto leggero e resistente ma quando viene caricato di energia diventa pesante e compatto. L'Oricalcum Scuro nello stato caricato è in grado di perforare scafi molto spessi.

Danno 2

- Gittata ravvicinata.

## Capitolo 5: Combattimento



### Combattimento

Un combattimento nasce da un conflitto violento fra due o più personaggi. E' composto da Sequenze di Azioni in cui ogni partecipante compie la sua.

### Distanze

Le distanze sono stimate per classi poiché è al di fuori dello scopo del gioco fornire una misura precisa delle distanze. Sarà al Regista fornire una stima della distanza che separa due avversari regolandosi secondo necessità di storia.

Le Classi di distanze sono definite come di seguito:

*Ravvicinata*: da 0 a 2 metri circa.  
Gittata tipica delle armi da corpo a

corpo.

*Corta*: fino a 50 metri circa. Gittata tipica di pistole e fucili a pompa.

*Media*: fino a 500 metri circa. Gittata tipica di fucili e mitragliatrici.

*Lunga*: fino a 5 km. Gittata tipica di missili.

*Estrema*: fino a 10 km. Gittata tipica di missili o raggi a lunga distanza.

La distanza percorsa e la velocità del personaggio è sufficiente stimarla usando ragionevolezza. Spesso sarà sufficiente per tutti i partecipanti avere un'idea di massima. Se due personaggi dovessero entrare in una contesa di velocità (ad esempio un inseguimento) subentrerà una Prova Contrapposta di Abilità. Se vincesse l'inseguitore, questi raggiungerà l'avversario, altrimenti verrà distanziato.

### Sequenza di Azione

Le Sequenze di Azione si susseguono in un combattimento fino alla conclusione del conflitto. Una Sequenza di Azione è composta dalle seguenti fasi: Iniziativa e Risoluzione. In una sequenza di Azione tutti i personaggi partecipanti compiono una Azione secondo un ordine determinato nella fase di Iniziativa.

### iniziativa

I personaggi lanciano un numero di dadi pari al valore di una Abilità associata alla velocità o al combattimento del tipo affrontato più due. Se il Regista giudica che il personaggio non abbia Abilità adatte il giocatore ne lancerà solo due. La somma dei risultati ottenuti dal lancio è il valore di iniziativa. I personaggi compiranno la loro azione in ordine decrescente di iniziativa ottenuta dai loro lanci.

### Attacco

Il giocatore dichiara l'intenzione del suo personaggio, il tipo di attacco e come intende farlo. Il

personaggio effettua una Azione Resistita contro il bersaglio. Il bersaglio si difende con una Abilità associata col tipo di combattimento in corso o con la velocità, effettuando una Azione Istantiva di difesa. Il difensore ottiene diritto alla sua Azione istintiva di difesa solo se ha la possibilità di percepire l'attacco. Un attacco di sorpresa nega tale possibilità. Se l'attaccante ottiene più successi colpisce il bersaglio altrimenti il difensore lo evita (parando o schivando).

L'attaccante applica come modificatori Qualità e Difetti legati alla circostanza di uso dell'Abilità.

Il difensore applica come modificatori Qualità e Difetti legati alla velocità e alla resistenza.

Se vince il difensore, spetta al suo interprete narrare cosa succede nei limiti che il Regista può imporre.

Se vince l'attaccante si calcola il danno (vedi più avanti) e spetta al suo interprete narrare cosa succede entro i limiti che il Regista può imporre.

## **Danno**

Il danno si calcola aggiungendo il margine di Successo (il numero di successi sopra a quelli del difensore) al danno base dell'arma (il valore dell'arma alla voce Danno).

Margine di Successo 1-3: Danno Leggero. Lesione lieve ma dolorosa. Tutte le Azioni subiscono un Malus di 1. Conta come una Ferita.

Margine di Successo 4-5: Danno Grave. Lesione profonda. Tutte le Azioni subiscono un Malus di 2. Conta come due Ferite.

Margine di Successo 6+: Danno Critico. Lesione grave e profonda. Tutte le Azioni subiscono un Malus di 3. Conta come tre Ferite.

## **Armatura**

Le armature proteggono il personaggio dai danni. Una armatura ha un valore di Protezione che va sottratto al Margine di Successo ai fini di calcolare il Danno. Se il Margine di Successo scende a 0 allora l'attacco anche se andato a segno non produce Danno sul personaggio. Alcune armature possono avere differenti valori per differenti tipi di attacchi (ad esempio balistici o da taglio).

## **Risoluzione**

Il Danno viene applicato e il Turno del giocatore termina. Il personaggio ferito applica da subito i Malus delle ferite, annotando il tipo di Danno subito e il Malus. I Malus delle ferite sono cumulativi. Il personaggio può sopportare fino a quattro Ferite. La quinta lo mette ko e, se è stata portata con armi che lacerano o che non sono state pensate per stordire, si trova in pericolo di morte. Il turno finisce quando tutti i partecipanti hanno svolto la loro azione o non sono in grado di farlo. Il combattimento si conclude quando una fazione desiste dallo scontro o tutti i suoi membri sono stati sconfitti.

## **Guarigione**

Le ferite subite dal personaggio guariranno nel tempo se opportunamente trattate. Tutti gli abitanti dello Sky Side possiedono nanomacchine nel loro corpo che facilitano il processo di guarigione. Un personaggio può guarire una Ferita da Danno Leggero in un giorno, una da Danno Grave in una settimana, e una da Danno Critico in un mese. Il trattamento professionale in qualche struttura ospedaliera dimezza questi tempi.

## **Combattimento con mecha**

Il combattimento fra mecha si svolge esattamente come quello delineato sopra tra persone. Essenzialmente i mecha usano una scala differente da quella umana. Questo significa che sono in grado di infliggere considerevolmente più danno e di resistere una quantità maggiore.

## **Pregi e Difetti**

Da tenere in particolare considerazione sono i Pregi e i Difetti del mecha che possono essere applicati nelle Prove oltre quelli posseduti dal personaggio (ricordate che il massimo modificatore

negativo o positivo è pari a 3) secondo i criteri visti sopra.

### **Distanze**

Per i mecha le distanze sono molto allargate rispetto alle armi di dimensioni umane. Da notare che sebbene il mecha possa rilevare la presenza di altri mecha le distanze riportate sotto sono quelle utili per ottenere un "lock", cioè agganciare il bersaglio e poter sparare.

Le Classi di distanze sono definite come di seguito:

*Ravvicinata*: da 0 a 20 metri circa. Gittata tipica delle armi da corpo a corpo.

*Corta*: fino a 500 metri circa. Gittata tipica di cannoncini di piccolo calibro o raggi poco coerenti.

*Media*: fino a 2 km circa. Gittata tipica di cannoni a guida elettromagnetica.

*Lunga*: fino a 5 km. Gittata tipica di missili o armi a raggi.

*Estrema*: fino a 10 km. Gittata tipica di missili o raggi a lunga distanza.

### **Armamenti e loro usi**

Gli armamenti riportano nelle loro descrizione le capacità e i limiti nel loro impiego. L'uso dell'armamento deve sottostare ai limiti indicati ma possono avvantaggiarsi delle particolari capacità di cui sono dotati. Il Regista giudica se i limiti dell'armamento riportati nella descrizione ne impediscono l'uso e se le capacità vantaggiose sono applicabili nella circostanza di uso.

### **Struttura**

I Danni Strutturali sono per un mecha l'equivalente delle Ferite per un personaggio. I mecha possono resistere fino a 4 Danni Strutturali, il quinto lo rende inoperativo. Oltre ai normali Malus per i Danni Strutturali subiti si applicano i seguenti effetti a scelta sul mecha.

Danni Leggeri – L'uso di un'arma subisce un malus di -1, un tipo di propulsione perde un punto di valore, danno ai sensori (riduzione di percezione con malus di -1, cumulabili) o diminuisce la velocità di risposta ai comandi (malus -1 su Prove basate su velocità e manovrabilità, cumulabili).

Danni Gravi – scossone al pilota (non può attaccare), distruzione di un arto del mecha, perde un Pregio o distruzione di un'armamento.

Danni Critici – scossone al pilota (non può attaccare e subisce direttamente una Ferita grave) o Perde due Pregi.

L'effetto secondario fra quelli elencati è scelto dall'attaccante se su un tiro di dado il risultato è tra 1 e 3, altrimenti viene scelto dal difensore.

### **Danni da mecha contro Personaggi di dimensioni umane e viceversa**

I Danni inflitti da mecha sono portati da armi di scala maggiore a quella umana che spesso ricade nella categoria dell'artiglieria. Un colpo diretto portato da un'arma simile è sempre mortale su un bersaglio di dimensioni umane: viene semplicemente annichilito.

Viceversa le armi di scala umana come pistole o fucili non possono nulla contro mecha delle dimensioni di un TBF.

## Capitolo 6: Dietro le quinte



### Il ruolo del Regista

Il Regista ha la responsabilità di gestire lo scenario in cui i personaggi protagonisti si muovono. La sua prima responsabilità è interpretare gli altri personaggi che i protagonisti incontreranno durante lo svolgimento delle puntate.

Ha il compito di descrivere gli ambienti nei quali le scene si svolgono, siano esse le strade in cui camminano o le case in cui abitano ad esempio.

Deve interpretare le regole di gioco per determinare cosa succede quando si verifica un certo evento. Le regole sono un supporto allo svolgimento della puntata, se esse diventano un ostacolo, devono essere messe da parte: la storia è la cosa importante,

l'obiettivo.

Infine ma non ultima la responsabilità della trama. Ogni Puntata dovrebbe essere pensata dal Regista con l'obiettivo di determinare la direzione che egli le vuole dare e ciò che vuole trasmettere ai giocatori dei personaggi protagonisti. Le cose difficilmente andranno come anticipato, infatti i giocatori escogiteranno idee che il Regista non avrà previsto, ma questa è anche la parte divertente del gioco: la costruzione collaborativa di una storia originale che appartiene al Regista e ai suoi giocatori.

### Mettere insieme una Serie

#### L'ambientazione

Mentre il mondo dello Sky Side e la sua storia in generale è stato definito nei capitoli precedenti, Molti dettagli restano a discrezione del Regista.

Lo Sky Side è ricco di luoghi dove fare compiere le gesta dei personaggi protagonisti e seguire le loro storie. Le possibilità sono limitate solo dalla fantasia e dai gusti dei partecipanti.

Nel preparare la Serie il Regista dovrebbe definire e preparare i luoghi dove si svolgeranno le loro storie. La preparazione consiste nel caratterizzare quei luoghi dando loro nomi, decidendo il tipo di persone che li frequentano, personaggi di spicco, insomma il Regista ne prepara la scenografia parlando in termini cinematografici.

Sembra un lavoro immenso ma in realtà sarà sufficiente il più delle volte creare l'ambientazione a grandi linee per poi aggiungere dettagli (luoghi, persone, ecc.) nel corso delle Storie sulla base della necessità.

#### La trama

Dopo aver scelto l'ambientazione della serie il Regista deve deciderne la trama, la storia che caratterizzerà tutto il corso della Serie.

Non è necessario nulla di complesso e dettagliato ma piuttosto un'idea di massima, poiché al contrario delle storie tradizionali i personaggi protagonisti saranno liberi di agire e decidere le

azioni da intraprendere con la conseguenza di non attenersi a nessun copione prestabilito.

Un esempio banale di trama può vedere i personaggi protagonisti partecipare ad una operazione di recupero di importanti informazioni.

Il modo migliore di organizzare una trama è pensare come un produttore di anime e raccogliere tutti quegli elementi che ritiene possa rendere la Serie più interessante alla sua audience, in altre parole i giocatori.

### **I Personaggi della Serie**

I personaggi sono la cosa principale in una buona Serie. Una trama complessa, ricca e dettagliata è inutile senza dei personaggi memorabili a sostenerla. Il Regista dovrebbe prestare molta attenzione ai Personaggi Protagonisti, sia nell'integrare la loro storia personale nella trama, sia nei personaggi che ne fanno parte.

I personaggi non Protagonisti sono i personaggi interpretati dal Regista. Di questi ne esistono tre tipi differenti: le Comparse, Comprimari, gli Antagonisti.

Le Comparse sono personaggi privi di importanza e sacrificabili. Il loro scopo è spesso mettere in luce i Personaggi Protagonisti. Non hanno battute o ne hanno una sola, non hanno nomi. Hanno solo Abilità con bassi valori e possono sopportare solo due Ferite cosicché basta un colpo o due per metterli fuori combattimento. I mecha pilotati da comparse possono sopportare fino a due Danni Strutturali creando così l'effetto dei mecha che esplodono con un colpo o due.

I Comprimari sono personaggi importanti nella Serie. Hanno un nome, una personalità anche se non sono complessi come i Personaggi Protagonisti o gli Antagonisti. I Comprimari hanno Abilità con valori adeguati per il ruolo che ricoprono, per il resto sono trattati normalmente. Esempio di Comprimario è il tipico meccanico che fa la manutenzione ai mecha nel covo dei Personaggi Protagonisti. Talvolta un Comprimario viene promosso a Personaggio Protagonista o Antagonista nel corso della Serie, per sostituire il personaggio di un Giocatore oppure come naturale conseguenza dello svolgersi della storia che lo vede ricoprire un ruolo più importante.

Un Antagonista è un personaggio importante nella Serie. E' uno dei fulcri su cui ruota la storia e gli eventi narrati. Spesso sono personaggi che si oppongono agli obiettivi dei Personaggi Protagonisti o anche il viceversa. Gli Antagonisti sono personaggi molto dettagliati nei quali il Regista dovrà investire molto impegno creandone personalità, obiettivi e motivazioni, infatti questi personaggi dovrebbero essere approfonditi almeno quanto i Personaggi Protagonisti. Una Serie senza Personaggi Antagonisti adeguati diventerebbe presto noiosa, perdendo mordente.

Il Regista ha l'arduo compito di utilizzare al meglio i propri personaggi. I personaggi più preziosi sono i Personaggi Antagonisti e pertanto come in un gioco di carte dovrete giocare al momento opportuno per ottenere il massimo effetto.

### **Tipologie di Personaggi**

Tipologie stereotipate di personaggi possono rivelarsi utili poiché forniscono idee da usare al volo finché non si fissano meglio le idee per il personaggio. Possono essere anche usate come spunti per un giocatore che cerca di creare il proprio personaggio in modo da rientrare in uno di queste categorie o per fornire loro una prima idea. Di seguito se ne forniscono esempi:

- **Il Combattente**

Pilota Lunariano o Orbitale, ufficiale di polizia, soldato di fanteria, mercenario o cacciatore di taglie, si affida principalmente sulla potenza di fuoco per risolvere problemi. Possiede Abilità riguardanti il combattimento. E' di solito forte e agile e può affrontare scontri senza battere ciglio. Come Personaggio Protagonista necessita di un certo livello di azione e probabilmente non sarebbe divertente da giocare in situazioni che richiedono politica e diplomazia.

Possibili sfumature applicabili al personaggio: suicida, inguaribile romantico, brillante stratega, perfetto gentleman, traumatizzato da stress, distratto

- **Il Tecnico**

Tecnico, Scienziato o esperto in informatica, ottiene risultati attraverso la ricerca, la pianificazione ed un attento studio dei dati disponibili. E' dotato di una intelligenza

superiore ma con un fisico normale ed è abile nel risolvere enigmi e problemi. Come Personaggio Protagonista può far parte di qualsiasi gruppo, ma ha difficoltà a venire coinvolto nelle scene di azione o di combattimento.

Possibili sfumature applicabili al personaggio: un fisico possente, nerd, specialista in armi, perfezionista, superstizioso

- **Il Carismatico**

Politico, giornalista, addetto alle pubbliche relazioni. Gran carisma, diplomazia e parlantina sciolta. Parla con le persone, conosce contatti, procura risorse e informazioni necessarie. Questo tipo di personaggi sono l'opposto dei Combattenti e non si mischiano bene con loro.

Possibili sfumature applicabili al personaggio: brutalmente onesto, pericolosamente curioso, depravato, scherzoso.

- **L'Avventuriero**

Esploratore, ladro, nomade, fuorilegge. Rapido e agile usa queste qualità per superare gli ostacoli. Sono spesso agili e carismatici e tendono ad azioni poco oneste quando il resto non ha ottenuto risultati.

Possibili sfumature applicabili al personaggio: altruista, criminale pentito, poliziotto disilluso, cinico, ribelle, informatore.

### **Sottotrame**

Mentre la trama principale di una Serie serve a darle le basi e le motivazioni, sono le sottotrame a scatenare l'interesse dei giocatori. Una sottotrama è una storia che riguarda uno o più personaggi, di più piccola scala rispetto alla trama principale della Serie e ad essa legata.

Sono occasioni per approfondire i personaggi attraverso la loro interazione con essa e di fornire loro indizi riguardanti la trama principale. Un esempio di sottotrama è la relazione fra uno dei Protagonisti con una nemica.

Le sottotrame sono un ottimo strumento per il Regista al fine di coinvolgere al massimo i Personaggi Protagonisti nella Serie e di conseguenza anche i giocatori il cui livello di coinvolgimento aumenta.

### **Lo stile di una Serie**

#### **Tono della Serie**

Il Regista deve scegliere un tono di massima per la sua Serie. Essendo Sky Side un gioco fortemente ispirato agli anime di mecha il modello a cui rifarsi sono gli anime giapponesi (anche se nulla vieta una impostazione più da telefilm di fantascienza americano). Si tratta di una storia drammatica? Di una serie molto leggera in cui non muore mai nessuno?

Le varie serie anime prodotte ci mostrano molte variazioni di tono, dal cupo e serio allo scanzonato e scherzoso. Probabilmente verrà scelta una via di mezzo. Questa scelta influenzerà lo svolgimento della trama e il modo dei giocatori di interpretare i Personaggi Protagonisti.

Il Regista dovrebbe anche stabilire un Tema della Serie, una frase che ne esprima l'idea fondamentale. Ad esempio "L'amore vince su tutto" oppure "L'onore per la patria". Il Tema serve al Regista per dare stile e significato alla Serie e stabilirla prima di iniziare aiuta in seguito a mantenere le idee fisse. Se i giocatori verso la fine della serie saranno in grado di dirvi quale fosse il tema il Regista avrà fatto un buon lavoro.

#### **Le regole di una Serie**

Una Serie che voglia catturare lo stile di un serial televisivo deve averne le caratteristiche. Pensare come un regista con l'intenzione di produrre una serie televisiva aiuta molto ad entrare nella prospettiva giusta. Dovrete perciò proporre una serie che abbia elementi di interesse della vostra audience (i giocatori). Questo dipenderà ovviamente dai gusti dei vostri giocatori.

Un elemento comune a tutte le serie televisive sono i personaggi protagonisti. Si tratta sempre di persone con delle qualità speciali, che si tratti di un talento o di un potere. Questa caratteristica permette loro di essere al centro della storia e di esserne coinvolti. Si tratta inoltre di personaggi con difetti umani e spesso con parecchi problemi. Molto spesso partiranno da una situazione di

debolezza guadagnandosi infine passo passo la loro forza.

Non dimenticate mai soprattutto che i personaggi protagonisti devono essere al centro della storia, devono prendere le decisioni difficili e devono essere determinanti che lo vogliano o no per come andrà a finire la storia.

### **Obiettivi della Puntata**

Una Puntata costituisce un capitolo della Serie. E' equivalente a quella della nostra serie preferita. Avrà quindi una storia autoconclusiva che tuttavia si incastra nel quadro della trama della Serie. Analogamente ad una Serie perciò ogni Puntata avrà un suo Tema (relativo solo a quella puntata) generalmente in sintonia con quello della serie.

Il Regista dovrebbe fissare un obiettivo per la Puntata, una condizione che ne stabilisce la conclusione e verso il quale la storia si dirige durante la Puntata stessa. Un esempio potrebbe essere acquisire un prototipo avanzato nemico necessario per cambiare le sorti della guerra oppure convincere un ufficiale altolocato a sospendere un attacco che per quello che i personaggi sanno porterebbe ad una totale disfatta. Il Regista dovrebbe concepire gli obiettivi delle puntate in modo da coinvolgere i Personaggi Protagonisti sempre di più nella Serie.

### **Obiettivi della Serie**

Analogamente a quanto visto sopra anche una Serie deve avere un obiettivo che indica la destinazione della storia che si sta svolgendo. Abbiamo già discusso dell'importanza delle premesse iniziali (ambientazioni e cast dei personaggi) ma il finale è importante quanto l'inizio. Il Regista dovrebbe preparare perciò un'idea di massima del finale verso il quale la Serie si dirigerà. Non è importante dettagliarla poiché durante la Serie i Personaggi Protagonisti potrebbero farla deviare con le loro azioni (dopotutto è un gioco di ruolo ed è giusto che le loro azioni abbiano un peso sugli eventi), serve semplicemente per fissare le idee e dare a tutti l'impressione di stare andando verso qualcosa anche se potrebbe non essere chiaro cosa dall'inizio.

## **Gestire lo svolgimento di una Serie**

### **Il ritmo della Regia**

Il ritmo della narrazione è molto importante. Il ritmo è dato dal susseguirsi di eventi interessanti o comunque coinvolgenti. Tale ritmo è una questione di gusti e dipende dai partecipanti al gioco. Il Regista imposta il ritmo attraverso la sua narrazione e i giocatori seguono l'onda dando anche loro forza alla narrazione. Se il Regista dà un ritmo di narrazione troppo lento, ad esempio soffermandosi su particolari poco interessanti per i propri giocatori, i giocatori perderanno interesse. Se il Regista esagera con la velocità i giocatori perderanno il filo degli eventi e rimarranno confusi. Trovare il ritmo giusto è una questione di sensazione e intuizione. Essenzialmente dovrete riuscire a stimolare l'interesse dei giocatori dando loro quello che cercano (scoprirlo sarà più facile di quel che crediate).

### **Scenografia**

Ricordate che i Personaggi Protagonisti sono immersi nella scena a cui partecipano. Non siate troppo sintetici nel descrivere il mondo che li circonda. Usate tutti i sensi per descrivere i personaggi e gli ambienti nei quali si svolge la Scena. E' sufficiente una descrizione che riesca a dare un'idea generale lasciando i particolari al caso in cui personaggio li chieda prestandogli attenzione. Facendo un esempio una cosa è dire "cadi in acqua." e un'altra è dire "cadi in acqua. Il freddo ti assale e il buio ti circonda."

Incoraggiate i giocatori a essere descrittivi premiandoli con esperienza extra e/o Bonus di circostanza alle loro Prove di Abilità.

### **Aggiudicare Pregi e Difetti**

I Pregi e i Difetti sono importanti perché sono ciò che danno spessore al personaggio, il loro in gioco è fondamentale per dare rilievo al personaggio e farlo sentire unica al proprio giocatore.

Un Pregio sarà applicabile se è rilevante per la situazione e il tipo di Azione intrapresa. Se il

personaggio è “coraggioso” e deve affrontare un grosso rischio allora è applicabile. Se il personaggio è “bello” e si trova ad un ricevimento dove conta l'aspetto è applicabile per fare colpo sulle persone. Non esiste una regola precisa per stabilire se un Pregio è applicabile, ma se c'è una motivazione plausibile lasciate che sia usato. Siate flessibili.

I Difetti dovrà essere quasi sicuramente il Regista a chiamarli in gioco. Tenete traccia dei Difetti dei personaggi e applicateli con lo stesso criterio usato per i Pregi.

### **Le Regole di un buon Regista**

Di seguito verranno esposti alcuni consigli per il Regista.

#### **Siate giusti e obiettivi**

Uno dei ruoli del regista è arbitrare lo svolgimento del gioco. Non deve fare favoritismi e nemmeno penalizzare i Personaggi Protagonisti senza motivo. Siate pronti a motivare le vostre decisioni in caso di necessità. Una delle tentazioni del Regista è quella di arrogarsi la ragione a tutti i costi o colpire duramente i personaggi protagonisti perché non seguono la trama come lui si aspettava. Non fatelo! Finireste solo col frustrare i vostri giocatori col risultato di mandare a monte tutto.

#### **Ammettete quando vi siete sbagliati**

Sbagliare è umano. Se vi rendete conto di aver preso una cantonata su qualcosa che invece ritenevate giusto, ammettetelo. Nessuno vi farà una colpa per il fatto di credere nelle vostre idee né di essere tornati sui vostri passi. Rinforzerà la fiducia nella vostra obiettività e sulla vostra capacità di Regista. La tentazione è sempre quella di insistere anche di fronte all'evidenza e di trasformare la puntata in un feroce dibattito. Cercate di evitarlo. L'obiettivo non è dimostrare qualcosa ma divertirsi e costruire insieme una storia degna di una Serie televisiva.

#### **Ignorate le regole ma con stile**

Se le regole finiscono per ostacolarvi, ignoratele. Se appesantiscono il ritmo della storia ignoratele. Ad esempio se i Personaggi Protagonisti assistono ad un combattimento tra TBF, non svolgetelo per esteso tirando i dadi. Decidete come si risolve descrivendolo in modo coreografico. Usate le regole solo quando aggiungono qualcosa al gioco. Evitate i tiri di dado non necessari.

Quando una Prova di Abilità o comunque il risultato dei dadi vi intralcia la storia, ignorate il risultato e decidete ma senza renderlo evidente ai giocatori (ad esempio calcolate volutamente male il numero di dadi da lanciare). Non abusatene però, altrimenti i giocatori sentiranno che il gioco ha perso obiettività e che gli eventi si succedono senza coerenza dal loro punto di vista.

### **Assegnare Esperienza e Punti Trama**

E' compito del Regista aggiudicare Esperienza al Personaggio Protagonista alla fine di ogni Puntata. Una Esperienza viene assegnata al personaggio dal suo stesso giocatore sulla base di come lui interpreta come rilevante per esso, Esperienza aggiuntiva spetta al Regista assegnarla con le stesse modalità che usa il giocatore secondo le seguenti guide linea:

- Una Esperienza se il giocatore ha interpretato bene il personaggio ben oltre il necessario, ad esempio separando correttamente quello che il personaggio sa da quello di cui è a conoscenza il giocatore stesso.
- Una Esperienza se il personaggio ha contribuito con le sue azioni in modo significativo alla storia svolta nel corso della Puntata.
- Una Esperienza se il personaggio ha affrontato situazioni che lo hanno portato a esplorare e sviluppare la propria Motivazione o il proprio Problema.

A conclusione di una Puntata dovrete assegnare da zero a tre Esperienze. Il Regista decide Abilità e Descrizione dell'Esperienza che assegna ad ogni personaggio.

I Punti Trama servono come strumento per controllare il flusso della storia. Il Regista li assegna ai personaggi in base all'uso che ne è stato fatto:

- Se il personaggio ha contribuito allo svolgimento della storia trattata nella Puntata con le sue

Azioni ne riceve uno.

- Se il personaggio ha affrontato il suo Problema o la sua Motivazione ne riceve uno.
- (Solo uso avanzato) se il giocatore ha introdotto elementi nella storia in modo efficace e divertente per tutti ne riceve uno.

## Capitolo 7: Accessori di scena

### Acquistare equipaggiamento

Questo regolamento è pensato per evitare di dover tenere traccia del denaro in possesso del personaggio durante il corso delle avventure. Il personaggio, come già spiegato nella sezione riguardante la sua creazione, è considerato in possesso automaticamente di tutti gli strumenti necessari all'uso delle sue abilità (un pilota avrà una nave o un caccia, un hacker avrà un computer). Qualora dovesse essere necessario altro il Regista stabilirà un Difficoltà in base alla reperibilità dell'oggetto richiesto e al suo valore e chiederà di superare una Prova di Abilità basata sull'idea di saper commerciare, gestire contatti o trovare materiale e applicando Pregi e Difetti riguardanti soldi, amicizie utili e canali privilegiati. Se il personaggio supera la Prova avrà ottenuto ciò che cercava. Tenete a mente che il tentativo di reperire l'oggetto o il servizio richiede del tempo (a discrezione del Regista) e nuovi tentativi richiedono altra ricerca e quindi altro tempo. Si consiglia al Regista di gestire questo tipo di Azioni con Fuoricena (vedi sopra) e solo per oggetti ed equipaggiamento che non sono collegati direttamente con la trama della Puntata in corso, che invece dovrebbero essere trattati in dettaglio e non dipendere da una singola Prova.

Il personaggio è automaticamente da considerare in possesso degli strumenti legati alle sue Abilità ogni volta che non sia a riposo considerando il limite della ragionevolezza in merito a cosa può trasportare o meno.

Tabella Difficoltà per acquisti

Descrizione	Valore Difficoltà
Comune e Facilmente reperibile o molto economico	1
Richiede una ricerca e/o una certa spesa	2-3
Difficile da ottenere, ad accesso limitato o molto costoso	4
Raro e/o specialistico, disponibile per altissimi prezzi	6

### Armi

Le armi sono disponibili in modo limitato nello Sky Side. Negli habitat orbitali il personale civile può possedere legalmente solo armi a bassa capacità di penetrazione (l'armatura offre il doppio della protezione normale) per evitare che colpi vaganti creino danni strutturali causando fughe di aria e decompressioni esplosive. Armi ad uso militare utilizzano normali proiettili ma sono reperibili solo tramite canali illegali. Tutte le armi usano la tecnologia Gauss (il proiettile viene accelerato elettromagneticamente) e sarebbero teoricamente silenziose ma il meccanismo e l'alimentatore creano un tipico rumore quando sono innescati al momento dello sparo che può essere facilmente sentito da una buona distanza.

### Capacità e limiti aggiuntivi per armi personali

*Capacità*

#### Nascondibile

Costo: 1

L'arma può essere nascosta addosso al personaggio. Sarà necessaria una perquisizione o l'uso di apparecchi di sorveglianza per notarla.

### Armi Personali

Di seguito si riportano armi generiche per fornire linee guida sulle armi utilizzate nello Sky Side.

#### Coltello da combattimento

Un coltello in lega ben bilanciato.

Danno 1, gittata ravvicinata. Difficoltà Costo: 1

### **Pistole**

Ne esistono diversi modelli e varianti con accessori. La tipica pistola ha le seguenti caratteristiche: Danno 1, munizioni limitate, nascondibile, gittata corta. Difficoltà Costo: 2

### **Fucili**

Fucili da combattimento vengono usati dalle forze dell'ordine. Danno 2, munizioni limitate. Difficoltà Costo: 3

### **Fucili d'assalto**

Fucili militari in uso presso gli eserciti. Capaci di fuoco automatico e capaci di perforare armature. Danno 2, munizioni limitate, raffica. Difficoltà Costo: 4

## **Equipaggiamento**

### **Corpetto protettivo**

Un corpetto che può essere nascosto sotto i vestiti e che protegge dai danni dovuti a proiettili. Fornisce Armatura 1 contro solo i danni da proiettili.

### **Armatura antisommossa**

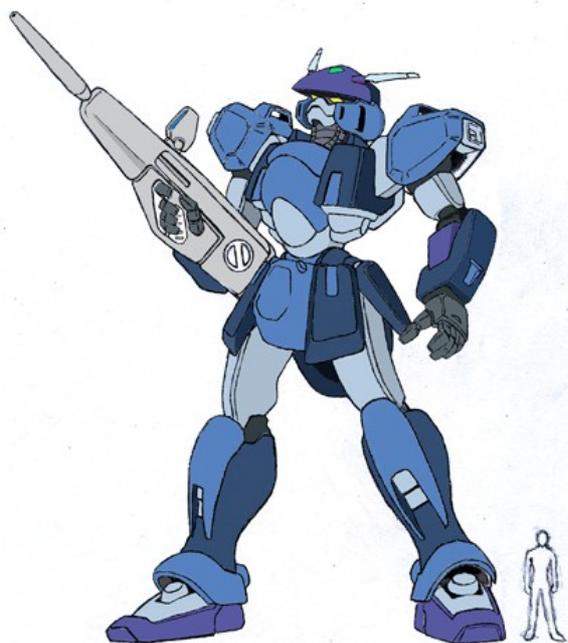
Un'armatura da indossare sulla divisa. Completa di casco protegge tutto il corpo. Armatura 2 contro tutti i tipi di danni.

### **Armatura da Combattimento**

Un'armatura completa ad uso militare. Può essere usata come tuta spaziale con una lunga riserva d'aria. Comunicatore e sensori incorporati. Armatura 3 contro qualunque tipo di danno.

## **Tactical Battle Frames**

L'ultimo ritrovato in fatto di sistemi bellici, il TBF ha rivoluzionato il modo di condurre la guerra nello Sky Side. Agili e versatili, possono rivestire un elevato numero di ruoli.



### **TBF-X3 Durandall**

Il Durandall è il primo prototipo di TBF prodotto dalla Repubblica Lunariana prima della Guerra di un Mese. I suoi sistemi sono rivoluzionari ed estremamente potenziati per testare le massime capacità dei TBF e il loro possibile uso a scopo bellico. La sua struttura costituirà la base per tutti i modelli a seguire incluso la sua versione da produzione in serie, lo SwitchBlade.

Il Durandall possiede una corazza in Oricalcum, rendendolo estremamente resistente ad armi a raggio e proiettile pur rimanendo di peso contenuto. I suoi propulsori gravionici sono potenti per la sua categoria e lo rendono veloce negli spostamenti nello spazio aperto.

Numerosi punti di aggancio sulla sua superficie consentono inoltre di equipaggiare sistemi aggiuntivi per accomodare eventuali particolari

esigenze di missione.

Infine è dotato di un Coordinatore di Battaglia che segue ed interagisce con il pilota assistendolo nella guida. Il suo Coordinatore di Battaglia è una vera e propria intelligenza artificiale in grado di apprendere e può muovere indipendentemente il TBF in caso di necessità.

Queste caratteristiche e la sua versatilità lo rendono il TBF di scelta della White Halo

**Funzione:** Tactical Battle Frame multifunzione

**Costruttore:** in origine Lang Corp, attualmente anche la White Halo lo produce in quantità limitata per i propri operativi.

**Fazione:** Repubblica Lunariana (spesso in colore blu), White Halo.

**Armamenti:**

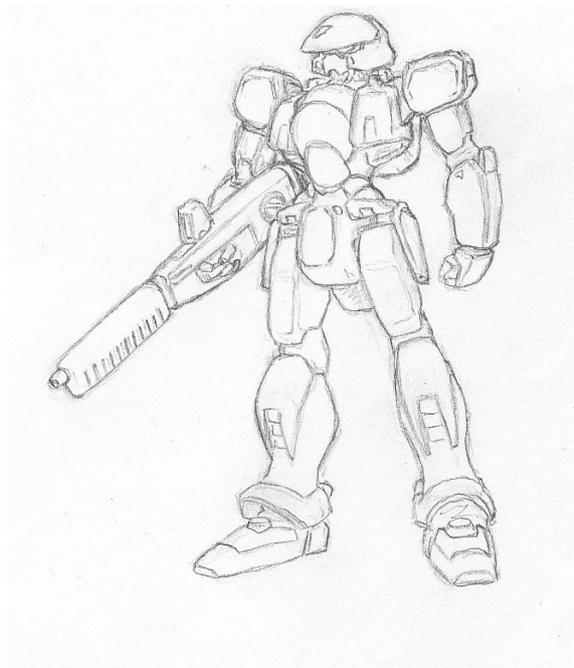
- *Cannoncini Gauss:* posti ai lati della testa, altezza mascherina.
- *Spade al Plasma (x2):* riposti in alloggi a scomparsa ai fianchi
- *Cannone a Raggio Particellare:* portato in mano e usato come un fucile.
- *Pugni e Calci*

**Pregi:**

- *Armatura - Protezione 2*
- *Intelligenza Artificiale – Valore 3 (Coordinatore di Battaglia avanzato)*
- *Forza - Valore 2*
- *Manovrabile - Valore 2*
- *Propulsione: Bipode – Valore 2*
- *Propulsione: Gravionica – Valore 2*
- *Rigenerazione – Valore 2*
- *Aspetto – Valore 2*
- *Sensori – Valore 2 (media gittata)*

**Difetti:**

nessuno



### **TBF-03 SwitchBlade**

Lo SwitchBlade è il primo Tactical Battle Frame prodotto in serie. Si tratta di una versione semplificata del modello di classe Durandall. Molti sono i sistemi rimossi e le semplificazioni operate per rendere economicamente sostenibile una produzione in serie. La copertura in Oricalcum viene ridotta al minimo e solo per rinforzare la struttura. La fonte di energia è costituita da una batteria ad alta potenza che sebbene sia efficiente e il migliore del tempo non può confrontarsi con il generatore a Materia Oscura del modello padre. Infine la semplificazione del Coordinatore di Battaglia che risulta meno interattivo e comparabile in intelligenza ad un lupo.

**Funzione:** Tactical Battle Frame da assalto prodotto in serie

**Costruttore:** Lang Corp, attualmente in uso presso le forze lunariane.

**Fazione:** Repubblica Lunariana (spesso in colore blu).

**Armamenti:**

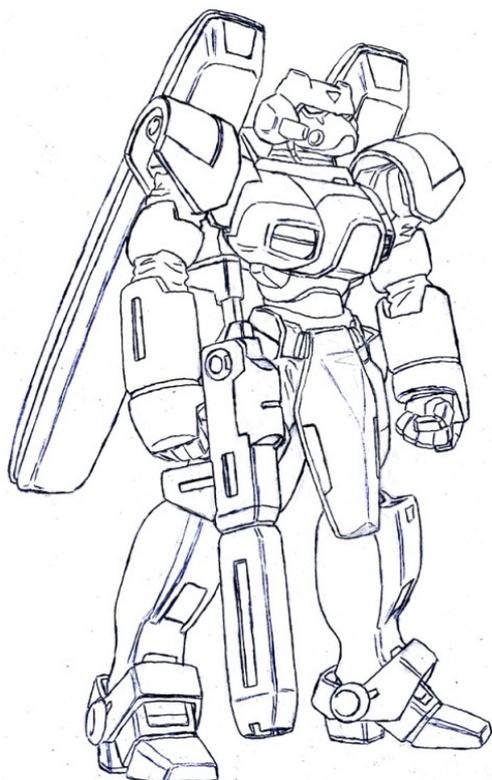
- *Cannoncini Gauss:* posti ai lati della testa, altezza mascherina.
- *Cannone a guida elettromagnetica:* utilizzato come un fucile.
- *Spada al Plasma:* riposto sul fianco sinistro in un alloggiamento a scomparsa.
- *Calci e Pugni*

## Pregi

- *Armatura - Protezione 1*
- *Intelligenza Artificiale – Valore 2 (Coordinatore di Battaglia Base)*
- *Manovrabile - Valore 1*
- *Propulsione: Bipode – Valore 2*
- *Propulsione: Gravionica – Valore 1*
- *Rigenerazione – Valore 1*
- *Aspetto – Valore 1*
- *Sensori – Valore 1 (corta gittata)*

## Difetti

nessuno



## MC-02 Zealot

Lo Zealot è il TBF da assalto standard dei Crociati Marziani. La peculiarità dello Zealot è la capacità di viaggiare a velocità elevatissime sui lunghi tragitti piegando lo spazio stesso. Questo rende possibile allo Zealot coprire vaste distanze e colpire senza preavviso senza dover dipendere da basi avanzate di appoggio.

Lo Zealot fa uso di Black Tech ed è più comparabile con il modello di classe Durandall che lo SwitchBlade.

Queste caratteristiche rendono lo Zealot ideale per tattiche di guerriglia dove conta la forza e la velocità.

**Funzione:** Tactical Battle Frame da incursione

**Costruttore:** Il Collettivo, attualmente in uso presso i Crociati Marziani.

**Fazione:** Crociati Marziani (grigio e nero).

**Armamenti:**

- *Cannone a guida elettromagnetica:* utilizzato come un fucile.
- *Spada in Oricalcum Scuro:* riposto sul fianco sinistro.
- *Calci e Pugni*

## Pregi

- *Armatura - Protezione 2*
- *Intelligenza Artificiale – Valore 2 (Coordinatore di Battaglia avanzato)*
- *Manovrabile - Valore 2*
- *Propulsione: Bipode – Valore 2*
- *Propulsione: Gravionica – Valore 2*
- *Rigenerazione – Valore 2*
- *Speciale: velocità Warp.* Consente di attraversare enormi distanze in poco tempo piegando lo spazio. Per usarlo ci vuole un turno di preparazione.
- *Aspetto – Valore 1*
- *Sensori – Valore 2 (media gittata)*

## Difetti

nessuno